
Professional Magazine for IBM PC Games
PC Game 最新情報
NT$60元 HK$25元
軟體世界
重拾純眞爛漫的童年
一威利奇遇記
銀河飛將總司令專訪
飛狼突擊隊一超級飛狼
火星之旅物品修改法
創世紀VI祕密指令
命運之賊修改篇
緝毒特勤組修改篇
命運之賊完全攻略(一)
魔眼殺機攻略一終結眼魔
銀河飛將II一無敵程式I
軟體世界駐校代表大曝光
33
1991年·12月號



亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世　鍵(02)396-5781
捷　宇(02)305-6034
燮　倫(02)392-7367
啟　民(02)596-2935
世　昌(02)392-7588
捷　宇(02)311-0902
紀　遠(02)735-2012
勁　將(02)765-8514
凌　崴(02)366-0764
隆　迪(02)955-2467
元　鈞(02)291-5381
合　泰(02)396-0695
通　化(02)705-0712
駿　煇(02)928-0506
天　利(02)361-5127
千　鼎(02)396-2671
科　宇(02)911-4947
溫　洲(02)265-5218
華　訊(02)673-2668
李　安(03)425-8000
(02)396-7803
天　青(2)834-6778
及　時(02)732-9299
詠　茂(02)686-5945
弘　飛(02)936-2956
東　美(035)893-569
金　昇(039)97-2035
人　人(039)33-2944
佳　訊(038)28-4530
康　農(035)597-308
恩　仕(035)713-013
吉　普(03)422-6803
漢　京(035)550-421
英　特(035)26-6772
和　泉(02)321-0471
殷　銓(037)622-068
後　龍(037)72-8720

(台中區)
亞　歌(04)252-9526
李　安(047)29-4010
亞　震(04)237-3600
亞　智(04)220-2080
致　成(04)557-1268
李　安(04)723-4010
龍　盟(04)622-2373
吉　友(05)596-0372
廣　豐(04)371-6092
學　證(04)256-4517
欣　宏(04)796-3466
欣　揚(02)735-3...
亞　紀(04)223-7247
展　光(04)755-3139
明　冠(04)261-7790
亞　東(046)32-1730
開　源(04)327-5222
徵　傑(048)34-3969
行　家(046)86-9751
千　訊(047)25-4284
佳　信(047)25-1555
致　佳(04)382-0070
勝　華(049)355-553
吉的堡(048)762-869
日　成(049)33695
博　王(05)633-567
世　欣(04)279-3266
(中山店)(04)276-0069
中　信:(04)327-3639

(嘉義區)
證　統(05)222-2737
台　大(05)224-1686
良　威(05)370-2350
金　騰(05)223-6031
巨　鵬(05)222-2737
博　愛(05)232-2031

(台南區)
早　鳳(06)234-4382
傑　登(06)226-8862
優　鑫(06)253-1426
灝　波(06)226-5208

(高雄區)
信　光
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
林　記(07)251-1963
信　星(07)385-1766
(三多店)(07)725-8779
欣　亞(07)351-5762
上　正(07)742-1235
興　騰(07)222-2270
不二家(07)363-8703
鈞納得(07)385-7648
宏　大(07)622-4816
上　允(07)802-2638
東　茂(07)661-3326
耀　昇(07)551-1565
尚　品(06)236-3620
雅　敦(07)389-1517
國　聯(07)216-3990
上　格(07)713-3920
晶　球(07)381-4243
上　欣(07)812-2133
環　球(07)211-9313
久　頤(07)222-9191
五福店(07)272-7365
五甲店(07)821-1599
鳳山店(07)742-9191
台南店(06)258-3591
屏東店(08)723-8891

(屏東區)
邁　可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特寶(08)737-4735
艾　迪(08)832-3401
勝　儀(08)775-2225
百　可(08)779-6532
理　想(08)753-2962

(澎湖區)
安　安(06)927-1263



玩遊戲背單字？別開玩笑了！

WORDTRIS

方塊ABC

你真的不相信一邊玩俄羅斯方塊遊戲，可以一邊背單字？
那你就真的*落伍囉！*

由出品俄羅斯方塊的 Spectrum HoloByte 公司所最新發行的方塊 ABC，不僅可以讓你享受玩俄羅斯方塊時的緊張刺激，更能讓你邊玩邊背英文單字喔！裡面內建將近六萬個英文單字，哇！任你一輩子也背不完。而且還可以兩人同時切磋琢磨，畫面更是比上幾代更爲細緻逼真，喝！簡直是帥呆了！

要玩就趁早，趕快就近向軟體世界經銷商購買方塊 ABC，下次玩這個遊戲時，保證理由充足——「我在背單字！」——絕對不會再挨罵了！



Spectrum HoloByte

機 種：IBM PC XT/AT 記憶體：640K 顯示：單色/CGA/EGA/VGA 操作：鍵盤/搖桿/滑鼠 類型：智育
片數：1片(1.2M) 售價： NT$ 150元 ☆支援魔奇音效卡



封面故事

腳踏滑板逍遙遊，帥吧？說我模仿？沒法子啊，說來說去，都要怪我的主人威利，也不知道他是那顆福星高照，只不過把自己的童年往事往電腦螢幕上一搬，就日進斗金，聲名大噪一你說威利奇遇記？對啦！

嘿嘿，他有他的奇遇記，我也要去闖我的蛙國歷險記了！

NEW FILES

強片預告

國內報導

補習街

國外報導

百戰天龍



封面故事

腳踏滑板逍遙遊，帥吧？說我模仿？沒法子啊，說來說去，都要怪我的主人威利，也不知道他是那顆福星高照，只不過把自己的童年往事往電腦螢幕上一搬，就日進斗金，聲名大噪—你說威利奇遇記？對啦！

嘿嘿，他有他的奇遇記，我也要去闖我的蛙國歷險記了！

國內報導



補習街

國外報導

NEW FILES

強片預告

百戰天龍



33 目錄

英雄交響曲

遊戲攻略

組合語言學與問



PC地帶



1991 12 December

中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄
行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

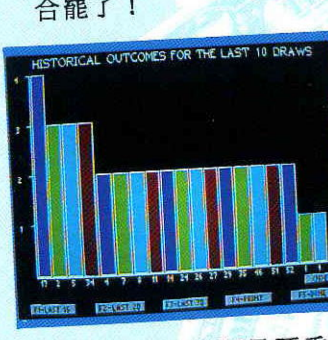
發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
副總編輯／吳海境
主編／陳道
編輯／沈懿慧、李漢成
美術主編／呂淑瑛
美術編輯／郭美玲、葉秀娟
廣告企劃／陳揚隆、劉信良
資料處理／曾玉琴
編輯支援／
王美玲、林淑敏、柯志祥、
謝政憲、劉瑋、鍾文慶、
王淑美、楊淳如
美術支援／
林殷熙、黃文鵬、孫榮隆、
李孟花、郭淑芬、林慧玲
中打支援／楊靜怡
特約作家／
葉明璋、吳謙諒、李莉莉、
劉伯岳、陳宗甫、董純甫、
黃振倫、郭宗勳
駐美特派員／
亞佛列德
發行所／
軟體世界雜誌社
社址／
高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／
高雄郵政28之34號信箱
法律顧問／
遠東法律事務所
陳錦隆律師
內文打字／
長興中文電腦雷射
排版公司
照相打字／
佳美電腦照相打字行
創意電腦照相排版公司
製版／
聯伸彩色印刷製版公司
印刷所／
共同文化事業股份有限公司
臺南市新和路10號



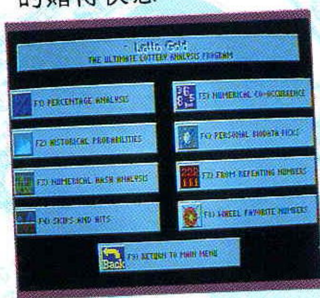
我們堅決反對賭博！因爲它會令人傾家蕩產，會令人不務正業，會造成許許多多的社會及家庭問題。但是我們無法否認某些人的賭性堅强！如果你眞的無法忘情賭贏的快感！那麼何不先在電腦上試試你的運氣再說呢？

樂透黃金夢，一個以科學方法模擬並分析樂透遊戲的軟體，除了提供給你風行美國各洲的38種不同的樂透遊戲玩法外，也提供了自行設計玩法規則的功能。在這裡，你可以設計你自己所知道的玩法，也可以在電腦上試試看你是否眞的如自己所想像的那麼有橫財運！

另外本遊戲還提供了七種科學分析方法（百分率分析法、歷史資料分析法、數字分析法、中獎及落選機率分析法、同時出現分析法、個人資料分析法、中獎重複分析法），以科學機率分析幫你挑選出最有可能得獎的數字組！你將能印證所謂的××牌是否眞的靈驗？或者也只是一種機率上的巧合罷了！



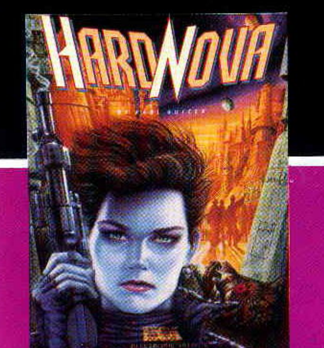
最後我們還是語重心長的奉勸諸位賭仙，絕對不要拿錢去賭博！想享受賭博的樂趣，只要購買*樂透黃金夢*，它絕對可以帶給你最安全的賭博快感。



機　種：IBM PC　XT/AT
記憶體：640K
顯　示：單色/CGA/EGA/VGA
操　作：鍵盤
類　型：博弈
片　數：2片
售　價：NT$ 150元
☆支援魔奇音效卡

鐵血傭兵

宇宙，這是一個自古就深深吸引人的名字，沒有人知道在那滿天的星星間，究竟曾發生過什麼樣的事情？而又有什麼樣的事情即將發生？鐵血傭兵所要描述的，就是將人類的想像發揮到極致，帶領我們到一個遙遠的星際邊境，去做一趟想像的冒險！











遊戲主要是在一個被稱爲「核心世界」的區域中進行，這個區域又由四大星系所構成：艾瑞爾星系、希伯瑞星系、露因星系和瑪斯塔斯尼星系，這裡與現實社會沒有什麼不同，各有各的權力核心，各有各的野心。

到酒吧裡去逛一逛，多與人聊聊，利用遊戲提供的生活化「複語交談系統」，可以套到不少珍貴的資料，有時也可以招募到一些可用之才！雖然宇宙間充滿著各種生物，但是他們並非全具有敵意的，所以不用看到每個人都來場廝殺。需用錢時，不妨幹一票走私，但是別被高額的獎金給沖昏頭，畢竟天下沒有白吃的午餐，越高的獎金，代表危險性越高，萬一小命不保，大概也無福消受獎金了！若想小賭一番時，可別忘記先存檔喔！否則後果自行負責。有了錢又有了閒時，到武器店逛一下，添購一些輕重裝備，它們可算得上是你的生財工具！立體的地貌，駕太空船在其中飛翔時，有種說不出的眞實感！

讓你的想像跳出腦海，向宇宙的最深處飛去吧！

片　數：4片　售　價：NT$ 270元　☆支援魔奇音效卡

機　種：IBM PC　XT/AT　記憶體：512K　顯　示：EGA/VGA　操　作：鍵盤／滑鼠　類　型：角色扮演



尋回童年那種有點天眞 有點瘋狂、有點呆……的滋味！

威利奇遇記

近期內推出

你也有過童年吧？想想那段日子眞是天眞無邪！還記得九歲的你（大約是國小三、四級吧！）曾做過什麼事？是乖寶寶、好學生？還是個搗蛋寶寶、鎭日只想著「玩」及惡作劇？威利也有一個極不平凡的童年時代，除了必須幫助父親挽回瀕臨破碎的家庭外，還要對付平日仗勢欺人的大個子流氓、揪出危害家鄉小鎭安寧的貪婪野心家，並且還要憑自己的努力實現多年來的夢想：贏得 Nintari 電玩大賽冠軍。做夢也沒想到，事情就這麼一股腦兒的堆了上來，沒辦法！只好趕鴨子上架、硬著頭皮幹了。可想而知這段冒險旅程是有得瞧了，鹿死誰手？歡迎各位喜好冒險的玩家來揭明分曉。根據問卷調查，就各年齡層對本遊戲的看法如下：

我11歲：

我覺得自己跟威利有一點點像，剛進入威利的世界，就讓我嚇一大跳，他的本事眞多呢！嗯！還有，我覺得操作方法很簡單，不管用鍵盤或者滑鼠都很方便，讓人家很容易懂的那個選圖形的給我很大的幫助，雖然英文單字好多都看沒有，但有的也不太難啦！（當然！還是要用到字典或請哥哥姊姊幫我），然後我覺得這個遊戲很適合爸爸媽媽帶著我們玩，並且一邊解釋給我們聽。

我17歲：

玩威利奇遇記就像看了一場動畫卡通或一大堆連環漫畫那麼song。人物造型有點類似小美人魚（The Little Mermaid）及辛普森家族（The Simpsons）的美國畫風，每個人都有他自己的特色及個性，而且隨著心情變化會有不同的表情、動作。畫面十分活潑、靈巧，製作群手繪技巧的功力，眞是棒呆了！配合VGA 256 色的粉彩畫面，人物的動作更顯得流暢、可愛，一舉手、一投足之間都有說不出的魅力，擋不住的感覺。

插花一下，陽婆婆說：嗯，嗯……啊，啊，嗯，好～～玩哪——！讓我玩一下……！

童年的快樂時光垂手可得，無論是幾歲！

我22歲：

這遊戲讓我印象最深刻的就是人物間的對話，到處充滿了幽默感十足的美式俏皮話及令人毫不設防的陷阱；沒有點想像力或臨機應變的小聰明是不行的，稍有差池，就有不一樣的結果。隨場景進行時快時慢的音樂及逼眞的音效令人拍案叫絕，你可以很清楚的聽到老師的打鼾聲、蝙蝠拍打翅膀聲、青蛙跳的聲音、挨打、慘叫聲……等。

我27歲：

此遊戲表面上是個嘻笑怒罵、很符合常態的冒險遊戲，但卻含有警世意義存在，尤其剖析人性黑暗面更是針針見血，精闢獨到。將野心政治家策動群眾暴動以利私心的嘴臉，刻劃得令人咬牙切齒。另外值得一提的還有其溫馨感人的一面：死去的爺爺靈魂常會出現在威利的身邊，給予其鼓勵及勸告；寶貝寵物Horny幫了威利一個大忙，而威利也在 Horny 最危險時捨身相救。不管是不存在的靈魂或是動物都是遊戲中的焦點，不因其微不足道而忽略，反藉此帶給遊戲許多正面啓示及附加樂趣。

我35歲：

雖然不能再回到九歲，但這遊戲確實讓我重溫了那年代的美夢，其中刺激的電車追逐及令人捧腹大笑的青蛙跳遠大賽，這兩個新鮮的動作場景，讓我及我的孩子都玩得不亦樂乎，笑成一團。「壞孩子」指標是我最欣賞的一個設計，這讓威利不會頑皮任性過了頭，我也正準備為我的孩子設計一個呢！

※全新紙盒大包裝，給您不一樣的質感！（大又有好料哦！）
※保留原文的威利秘密手札，爲你完整吐露一個九歲男孩的心聲及想法。
※隨遊戲附贈可愛人物造型貼紙，划算哦！

機　種：IBM PC AT	記憶體：640K	操作：鍵盤／滑鼠	☆支援魔奇音效卡
類　型：冒險	片　數：7片(1.2M)	顯　示：VGA	☆需有硬碟

只要擁有赤子之心，歡迎進入威利的世界。

火星大懸案 MARTIAN memorandum

新任務：大企業家的獨生女兒離奇失蹤。

情　報：有可能被綁架，但是根據私下調查結果，疑點頗多。可能牽扯出火星科技的一大秘密。需小心查辦，否則……



線　索：火星礦場！火星備忘錄！？

自從上次在Mean Street中優異的表現後，你已成爲國際著名的私家偵探。這次跨星際的大企業家祕密的找上你調查女兒失蹤事件，雖說是一筆大交易，但是他們可能找錯人了，因爲你那追根究底的個性，可能將抖出一個不爲人知的火星大祕密！這是一個以多媒體方式製作的偵探冒險類遊戲，在遊戲中，你將可以看到並聽到由聲光及語音動畫效果所組合起來的遊戲世界。這是一種前所未有的突破，站在電腦遊戲語音及畫面效果先鋒的ACC- ESS公司，將以本遊戲帶給你完全不一樣的～多媒體震撼。



機種：IBM PC AT　記憶體：640K　顯示：VGA　操作：鍵盤／搖桿／滑鼠　類型：冒險　片數：6片(1.2M)　售價：NTS 460元　☆支援魔奇音效卡

雪山競技

THE GAMES: WINTER CHALLENGE™ Accolade™

嘿！！別再冬眠了！！

趕快穿上你的羽毛衣、　準備好你的雪橇、磨亮你的冰刀、再備妥你的滑雪板，大家一齊上雪山運動去。

雪山競技提供給你多種冬季奧運指定競賽項目，有驚險刺激的單人雪橇、快速飛馳的陡坡滑雪、考驗耐力的越野滑雪、需良好協調默契的雙人雪橇、滑溜快速的競速滑冰、高度技巧性的大彎道滑雪、軍事訓練般的雙項全能，以及一躍上青天的高空跳遠。各項競技皆刺激有趣，不信的話試試看就知道了！

雪山競技，小小的一片1.2M裝遊戲，卻能帶給你八項運動遊戲的樂趣，並且陪伴你度過一個熱情有勁的冬季！遊戲中並且提供十三國，五十多個人物圖像供你選擇，而且還可以十人同玩喔！另外更提供了極佳的音效展現以及數位化語音。操控及畫面捲動都頗爲流暢，呼嘯而過的速度感更可以輕易感受到喔！

別再遲疑了！冬季奧運即將在1992年舉辦，趕快加緊練習，準備向冬季奧運會進軍！

機種：IBM PC AT286　記憶體：640K　顯示：EGA/VGA　操作：鍵盤／搖桿　類型：運動　片數：……

吞食天地

三國外傳

近期推出



你我皆凡人、生在亂世間
終日征戰苦、一刻不得閒

吞食天地？好大的口氣！聽說它又叫作三國外傳，哎…又是一個無聊沈悶的歷史遊戲……

如果你當眞這麼想，可就大錯特錯囉！！雖然這個遊戲的背景是以三國時代的歷史故事爲架構，卻不以此爲限呢！你可以背負起神聖的歷史責任，成爲除奸扶危、盡殲群邪的英明君主，但何妨輕鬆一下，作個胡鬧荒唐的小癟三又怎樣！

在遊戲中，全體出場的文武奇才共達 177 人之多，只要你魅力夠、能耐大，天下俊傑盡歸掌中！叱吒風雲、稱霸沙場全憑32種妙絕古今、出神入化的計謀，不但敵人絕無倖免，就連孫武先生再世、鬼谷子大師復生也自嘆弗如，直呼「*厲害厲害*」！非但如此，諸如青龍偃月刀、天龍劍、亂世頭盔……等神兵利器也將一一出籠，威力之猛，嗯……絕對讓你滿意！







多少男子漢、一怒爲奪權
多少痴玩家、戀戀不成眠

除了內容精彩之外，對話之詼諧亦堪稱一絕。臨陣脫逃不打緊，還非要說幾句「場面話」交代過去，面子才算掛得住，十足的「阿Q精神」！萬一不幸戰敗，敵人更是會無情地大肆嘲弄一番……嗚…「那會這麼衰」？

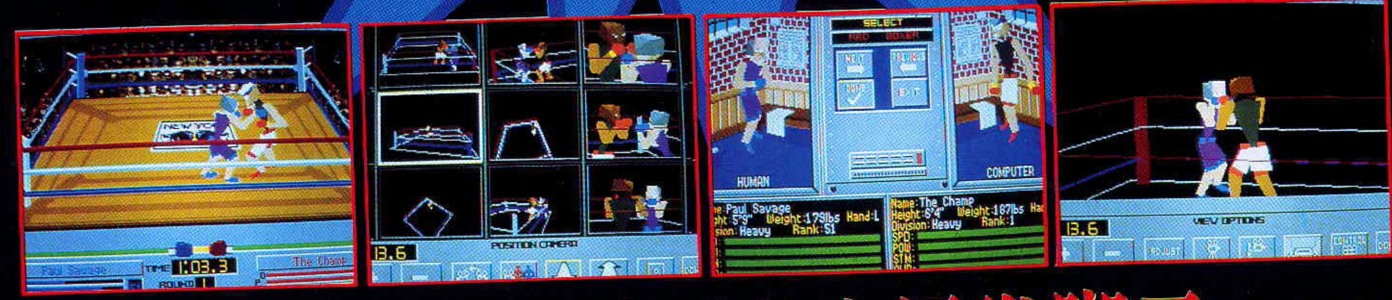
遊戲精彩並不等於繁瑣難懂！本遊戲不僅操作簡單得可以，而且非常容易上手呢！就算是從沒玩過電腦遊戲的菜鳥，也能一下子就進入狀況！絕非一般艱深的角色扮演遊戲能比，而且還有多首配樂哦！

你想要作治世之能臣，還是亂世之奸雄呢？對於現在的社會現象，你或許感到極度無奈，力不從心，那麼不妨來到吞食天地的世界，創立屬於你自己的蓋世霸業！

機　種：IBM PC　AT286/386　記憶體：640K　顯　示：單色/EGA/VGA　操作：鍵盤　類型：角色扮演

片　數：3片(1.2M)　☆支援魔奇音效卡





PC拳擊迷終於可以大展拳脚了……

期盼多年，最流暢、最逼眞的拳擊遊戲
即將向您揮出狠狠的一拳
這次
詳細爲您剖析拳擊手生理狀況
以各種角度觀看比賽情形
動作之迅速、肌肉線條之調和自然超乎想像
簡直……與眞人無異
可別被幾何形狀的拳擊手給唬住了
他們可是個個身手敏捷、揮拳虎虎生風
摩拳擦掌已久、已達備戰顚峰的你
請準備上場一搏吧

新生代運動類遊戲・你不能草率放過

強片預告

The Definitive Simulation of
America's Radar-Elusive Jet

NIGHTHAWK F-117A™
STEALTH FIGHTER 2.0

雷達螢幕上瞞天過海
進出科威特、北韓、中東、越南、歐洲及古巴等九個戰場如入無人之境！
世界最驚人的飛機設計—— Nighthawk F-117A
Stealth Fighter2.0
是—— 你的秘密武器 ● 敵人的午夜夢魘
模擬遊戲一方霸主－－ Micro Prose 公司爲您盡攬沙漠領空大權。

MICROPROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE







警察故事3

——陰謀



維護公理正義的警探這次將踏進什麼樣的陷阱裡？
到底是什麼樣的陰謀籠罩在他們身上？
復仇！復仇！！永無止境的復仇！！！
所有發生的事似乎都各不相干，但却又環環相扣
這一切只期待你來使眞相大白，並將幕後操控的那隻手
繩之以法！

提請提高警覺　密切注意出片日期















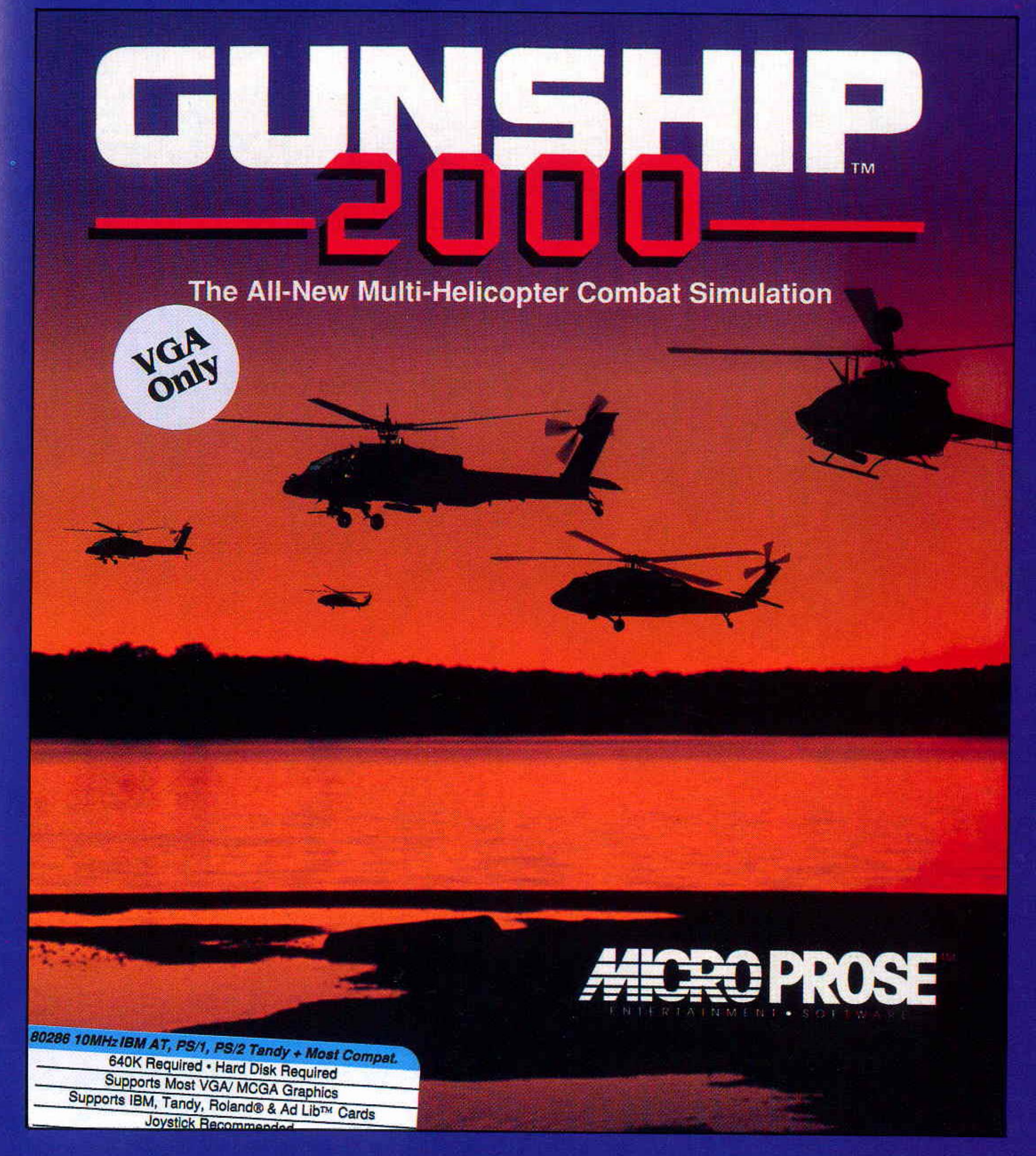
警察故事3—陰謀
眞的有看頭喔!!



SIERRA 又一經典鉅著，請看執法者如何地公正廉明，勿枉勿縱，伸張正義的典範。



愛好模擬遊戲的玩家請由現在開始收心！屏息以待 ——







一個全新的「多種類直昇機」戰鬥模擬遊戲

AH － 64A	Apache
AH － 64B	Longbow
OH － 58D	Kiowa　Warrior
UH － 60K／L	Blackhawk



AH － 1W	Cobra
The　AH － 66A	Comanche
MD530G	Defender



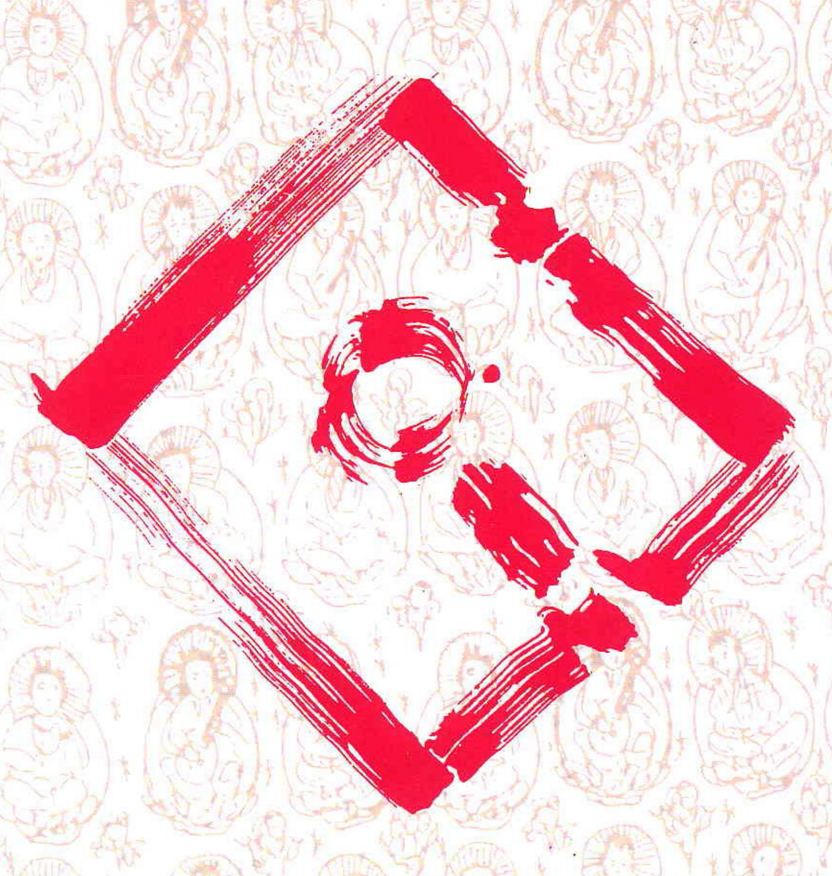


● 七種令人聞風喪膽的新式直昇機，近期內將一併向你集合報到！

強片預告



聖域傳說



一部平凡的古書，竟使你遭到一場不平凡的劫難……
時空錯亂的異域
遍野的怪獸邪物
應如何對抗？該何去何從？
能扭轉命運、力挽狂瀾嗎？
能洞悉這個中奧秘、殺出重圍嗎？

四川省、銀河帝國傳作者——李超群又一中文 RPG 鉅作

宜古宜今的武器道具
維妙維肖的人物造型
似眞似幻的故事劇情　　你絕不能夠錯過

軟體世界推廣中文軟體不遺餘力　　相信我們的推薦——給您最好的！

駐校代表聲援反盜拷

第31期軟體世界雜誌發佈消息之後
部份軟體世界駐校代表主動向軟體世界表示
該社團支持王俊博總裁取締盜版的做法
軟體世界乃發函徵詢全體駐校代表個人自由意願
不意獲得熱烈的回響
特藉本刊一隅披露他們的心聲





校園花絮—高醫篇

/Small May

10月21日一大早6：30分就到公司報到，哇塞我竟是最後到的一位，梅姐、業務課、廠務課人員正忙著將一箱一箱的物品搬上車，軟體世界辦事效率及工作精神，在未進公司前早已有所聞，如今眞是百聞不如一見。

到了高醫會場，林社長高興的與我們寒喧，並告訴我們攤位所在地，嗯！場地比想像中好，乾淨、整齊、寬敞、明亮，筆者忍不住多拍了幾張照片。

哇！才不過一會兒的光景，軟體世界的攤位亮麗的呈現在會場，吞食天地、聖域傳說、魔笛、繪圖軟體，全體出動，再加上動聽的電腦音樂，將會場的氣氛帶動的十分熱絡。

十時許，現場舉行開幕儀式，高醫院長親臨剪彩、致詞，並參觀參展商品。

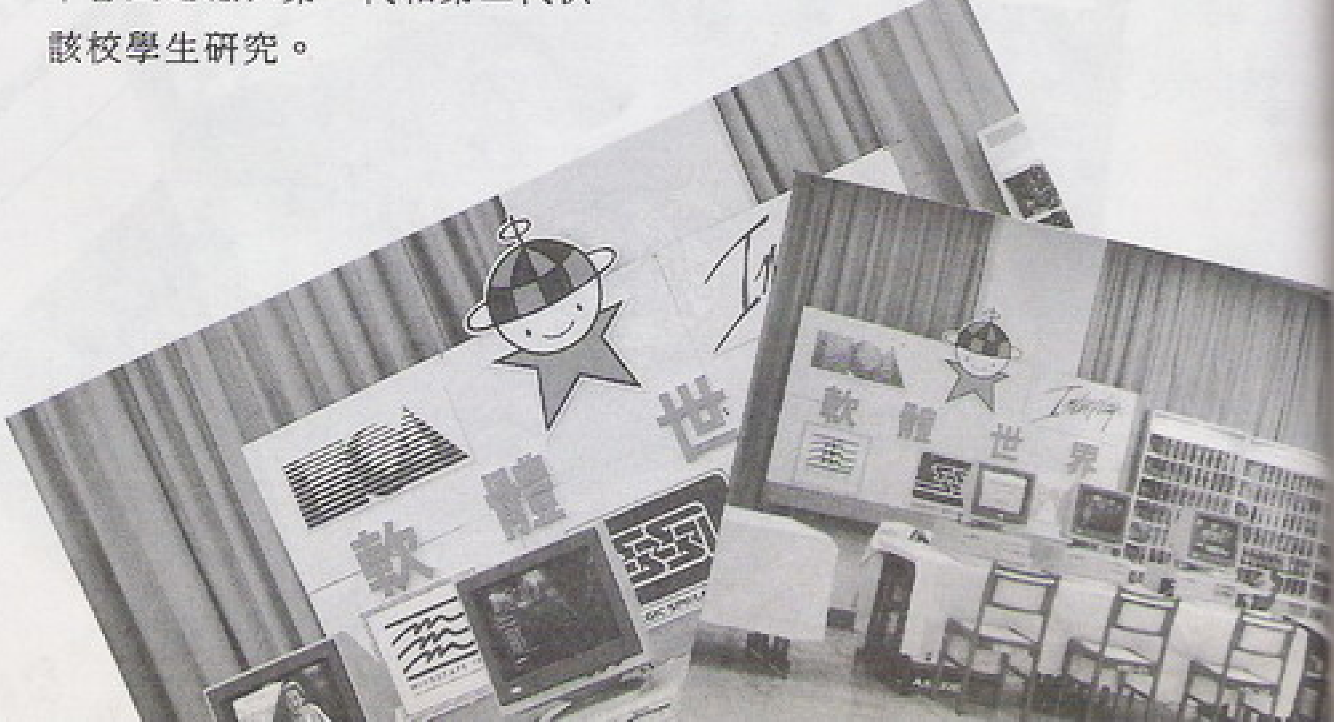
不多久，林社長忽然跑向我們，請我們SHOW醫生也瘋狂Ⅱ腦科篇，隨即院長走過來，由一位實習醫生「操刀」，爲一位女患者診斷病情，從問診、記錄、診斷（用針刺、拿槌敲）、下藥，完全與實際的臨床經驗一樣，甚至連各種腦病變的X光片也與實際的患者X光片類似（例如腦瘤、血管堵塞），院長看的嘖嘖稱

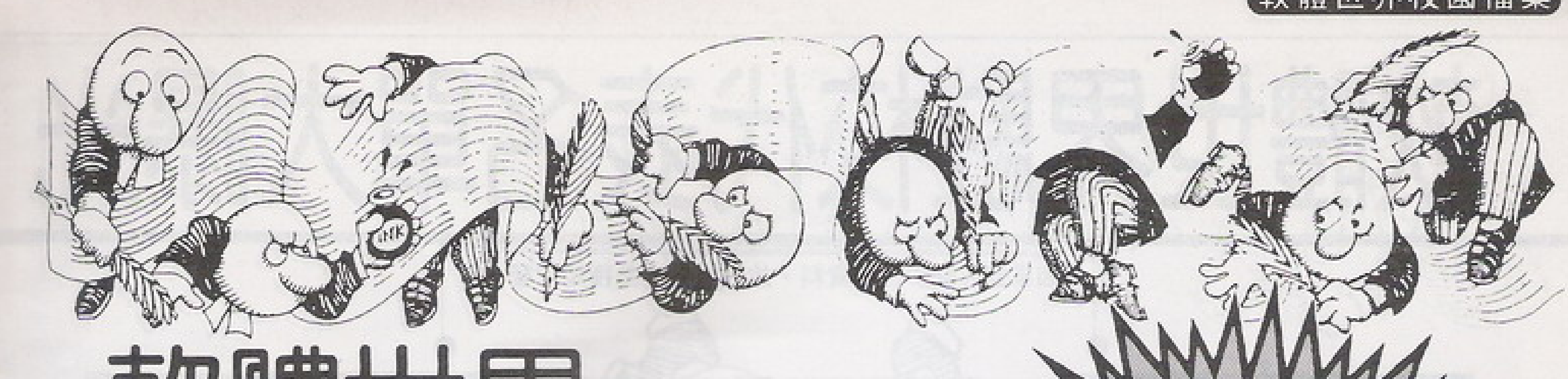


奇，而實習醫生亦玩的不亦樂乎，林社長反應實在有夠快，急忙說，院長:「不僅有腦科，尙有內科方面的軟體」院長詳問價格後，直說便宜，立即請該校主任買下醫生也瘋狂第一代和第二代供該校學生研究。

展示三天下來，銀河飛將Ⅱ、吞食天地、聖域傳說、魔笛，在現場激起了熱烈的回響，而醫生也瘋狂Ⅰ、Ⅱ在高醫的確頗受注意，沒想到該校師生前去參觀的人潮絡繹不絕，不可諱言該校由於身處醫學界，難免仍會將PC GAME 視同爲電玩，藉著這項展示我們盼望讓該校師生認識休閒軟體的趣味性。

據企宣課、服務課表示，未來將大力推廣校園活動，學校若願辦資訊展、專題演講等活動、可與文桂梅小姐聯絡，只要公司在人力、時間上能相互配合，我們非常樂意至各校辦活動的。





軟體世界駐校代表名單 大曝光

軟體世界自今年正式成立駐校代表以來，績效漸佳，爲擴大對校内消費者的服務，我們特在本期雜誌中公佈成員名單及工作事項，俾使同學有問題時可找他們爲你們服務。

駐校代表工作事項

1.張貼海報　2.解答疑惑　3.產品介紹
4.推薦活動　5.意見反應　6.意見查詢

看完了以上的簡介，想必各位已瞭解駐校代表，現在請在下列名單找找看，你們學校的駐校代表在那裡，有問題可找他幫你解決，OK？

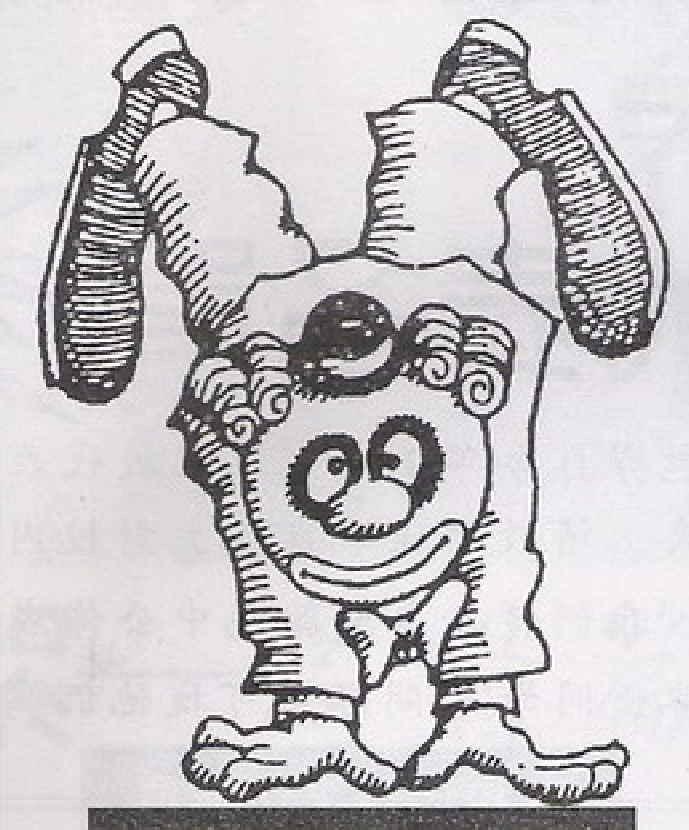
姓名	學校	班級
林建良	勤益工專	二年級
陳建宏	彰化師大	三年戊
林建志	逢甲大學	二年丙班
鄭向晴	逢甲大學	二年級
邱俊欽	嘉義高中	二年21班
張宏徽	彰化高工	三年級
呂佳民	僑泰工家	三年級
張國忠	嘉義高工	機圖三
陸元茂	台中商專	三年級
卓昀億	沙鹿高工	三年級
曾友志	鹿港高中	汽二乙
陳志森	大明高中	二年級
謝雅燕	嶺東商專	二　忠
李坤龍	中興高工	三年級
林智偉	東勢高工	三年乙班
李嘉麟	勤益工專	二年級
朱晏瑩	嘉義高中	一年眞班
趙文正	大明工商	二年甲班
左世宇	台中商工	三年乙班
黃士瑞	中區聯訓	二年戊班
李旭程	宜寧中學	三年甲班
郭國鑫	嘉義高工	二年級

姓名	學校	班級
蔡欣哲	嘉義高中	三年三班
謝祖怡	中國醫藥	六年級
陳俊宏	中國醫藥	五年甲班
簡榮傑	嘉義農專	二年級
黃柏升	台南海專	二年乙班
戴心禹	台南師院	語三甲
黃俊堯	台南海專	二年乙班
張罡茂	南台工專	二年乙班
戴瑞谷	南台工專	二年四班
葉瑞泰	黎明中學	二年級
趙恭良	崑山工專	三年乙班
陳英仁	崑山工專	三年丁班
張維倫	鳳山商工	三年一班
柳俊良	國際商工	二資三班
劉人豪	國際商工	三年三班
涂尙言	高　醫	二年級
黃柏翔	高苑工專	三年甲班
鄭興國	屛東中學	二年20班
曾亦宏	屛東中學	二年級
吳建斌	屛東高工	三年級
吳國義	永達工專	四年級
李杰希	左營高中	二年九班

姓名	學校	班級
劉治斐	屛東師範	三年級
張晉豪	長榮中學	三年忠班
張乃芬	台南家專	四年甲班
洪松義	高苑工專	電機三甲
鄭舜元	道明中學	三年六班
林哲民	屛東師院	語教三甲
許豐益	海青工商	三年21班
哈振亞	高雄高工	二年乙班
鄧智文	高雄工專	化二甲
蔡明勳	遠東工專	三年 A 班
呂振弘	澎湖水產	輪三甲
黃聖峰	新化高工	二年級
黃一桓	台南一中	三年11班
何仲生	南榮工專	三年 C 班
陳亦光	南榮工專	電三 A
林容星	南光中學	三年級
許智裕	南榮工專	電子三 A
甘博清	亞洲工商	三年級
李佳哲	長榮中學	二年級
李國陽	長榮中學	三年級
謝崇凱	成功大學	三年級
程孝堅	南台工專	二年級

軟體世界駐校代表名單大曝光

*因某些人缺少班級資料，故以擅長遊戲種類代替。

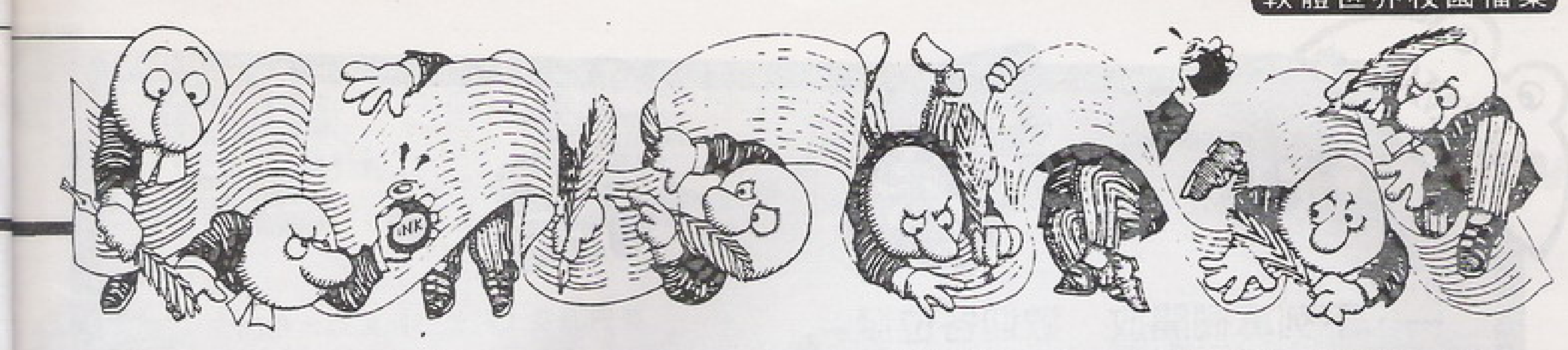




姓名	學校	班級
黃詳麟	虎尾高中	二年三班
張嘉宏	虎尾高中	三年五班
李青憲	東海大學	四年級
張禹錫	大明高中	二年級
朱逸偉	僑泰工家	三年級
王國權	秀水高工	三年級
汪國仁	中州工專	二年甲班
歐陽斌	嘉義農專	三年級
吳瑞隆	中州工專	機三戊
張世明	文華高中	二年三班
黃子豪	清水中學	二年三班
蔡昀倫	立人中學	三年級
柯澄蒼	嘉陽高中	二年甲班
張忠賢	彰化高中	二年14班
谷忠國	建國工專	四年甲班
李東晉	光華高工	三年級
陳志欣	彰化高中	二年級
吳俊德	台中一中	二年級
梁思寧	台中一中	二年12班
廖亮懿	台中一中	二年12班
杜憲彰	台中二中	三年九班
蔡宜宸	中興大學	二年級
蔡憲忠	嶺東商專	四年級
廖淑慧	嶺東商專	二年忠班
陳俊男	台中商專	三年級
陳承聖	東海大學	四年級
曾文賢	中正高中	資訊三孝
王俊偉	中正高工	資三孝
呂財隆	岡山農工	二年級
黃志信	岡山農工	四年級
孫維德	岡山高中	三年一班
楊承哲	大榮工商	三年乙班
黃恒志	東方工專	電五甲
邱文宏	東方工專	機五乙
林俊呈	前鎮高中	二年級
謝恒光	道明中學	三年10班
孫育仁	道明中學	二年四班
方國英	國光中學	二年丙班
古翰熏	中山高中	二年級
施明宏	普門中學	二年級
韋立人	台南高工	甲　班
楊瑞賢	臺南一中	三年級
李英明	正義工家	資三甲
廖耿生	高　醫	三年級
謝國風	高雄工專	三年級
呂憲卦	高雄工專	土三甲

姓名	學校	班級
于清浩	再興高中	三年愛班
林富國	文化大學	四年級
黃振倫	師大附中	一年級
賴欽建	成功高中	二年20班
黃尙文	成功高中	三年級
李錫哲	中興中學	三年級
劉醇瑞	華夏工專	三年Ｃ班
李韋毅	內湖工專	一年級
邱聯盛	四海工專	子三五
王善立	四海工專	射　擊
楊佳霖	瑞芳高工	三年乙班
王二慶	明志工專	二年甲班
黃經文	台灣大學	二年級
梁直青	輔仁大學	二年級
吳宗翰	木柵高工	二年級
賴景禾	光仁中學	二年級
吳明瑋	光武工專	三年級
王立民	致理商專	三年級
高澤民	稻江商職	三年級
吳維鈞	板橋中學	二年四班
藍張隆	基隆中學	二年級
徐維成	政治大學	二年級
吳正雄	健行工專	五年級
姜智彰	健行工專	械三戊
周詩誠	中壢高中	三年16班
陳木成	中原大學	三年甲班
蕭文堅	龍華工專	二年級
林鴻銘	元智學院	二年Ｂ班
鍾典憲	楊梅高中	三年級
許迪竣	明新工專	電三丙
吳克志	至善工商	二年甲班
王健民	桃園高中	二年四班
陳思維	復興高中	三年八班

姓名	學校	班級
楊宗儒	東山高中	一年級
王建創	景文高中	電二四
蔡裕文	清華大學	一年級
陳志毅	交通大學	三年級
陳鈺堅	大華工專	二年Ｃ班
戴興能	竹東高中	一年四班
彭開斌	竹東高中	二年級
陳志銘	新竹高工	三年級
莊青岳	新竹高商	二年級
陳志勤	實驗中學	三年級
梁朝安	新竹中學	二年仁班
李鴻基	光復高中	汽二甲
謝政杰	建台中學	二年級
蔡沛辰	花蓮高工	資三乙
徐建發	苗栗農工	三年級
袁志輝	美國學校	二年級
朱展民	新埔工專	五年級
黃威仁	大誠高中	二年級
張昌宏	台北工專	五年級
林義傑	台北工專	二年乙班
黃立凱	世界新專	五三編甲
蕭承丕	中華工專	子五戊
李佳儒	中正高中	二年10班
賴科霖	中正高中	二年級
賴珈宏	台北商專	電二乙
林皓鈞	淡水工專	二年級
王思堯	淡水工專	二年級
趙銑元	黎明工專	五年級
李慶忠	大誠中學	三年五班
簡文祥	基隆商工	三年乙班
呂建華	木柵高工	廣一甲
江志宏	大誠高中	三年七班
王雄輝	基隆中學	二年六班
吳冠霖	基隆中學	三年四班
丁領忠	新埔工專	三年級
許振魁	明志工專	三年級
盧繼正	光復高中	二年級
劉正昌	光華高中	三年級
吳志遠	逢甲大學	工業四甲
賴新鎮	青年高中	二年級
吳允正	南開工專	二年乙班
伍傳聖	南開工專	四年級
林宏坤	南開工專	子三戊
蕭嘉武	台中商專	三年級
張孔揚	中興高工	三年級
趙令罡	虎尾高中	三年13班



姓名	學校	班級
黃天鵬	竹東高中	二年三班
張國鴻	新竹高工	三年級
黃智群	新竹高工	電二甲
廖永聖	實驗中學	三年級
黃彥彰	磐石中學	三年級
鍾興秀	苗栗中學	二年四班
沈鍵良	聯合工專	三年級
林旺生	蘇澳海專	二年智班
余家瑋	宜蘭高中	三年一班
曾秋雄	建國工專	四年級
余慶驊	中原大學	三年甲班
郭維宗	彰化高中	三年九班
姚冀武	台北工專	五電三乙
黃百聰	光仁中學	二年級
邱國華	世界新專	五年級
江坤林	中華工專	電機三乙
周承峙	中正高中	三年級
許鴻德	新埔工專	三年級
王國權	秀水高工	三年級
柯登堯	勤益工專	一年丙班
蔡仁傑	埔里高工	三年級
楊長煥	台東高中	三年五班
洪茂盛	公東高工	三年級
黃世一	台東師院	三年級
黃志雄	公東高中	三年級
陳豐祺	公東高工	三年甲班
鐘紹康	弘光護理	三年級

姓名	學校	班級
王文億	台灣大學	二年級
陳繼堯	延平中學	二年級
彭武建	木柵高工	二年孝班
楊佳霖	宜寧中學	機械三乙
高振原	泰山中學	三年級
林毅豪	徐匯中學	一年級
黃永和	德明商專	一年級
李家慶	強恕高中	二年級
林世利	豫章工商	二年級
吳仁益	宜蘭高商	三年級
黃家焜	健行工專	三年級
譚道彥	黎明工專	三年級
周守廉	中壢高中	二年13班
黃仁豪	中原大學	三年乙班
劉聖路	振聲中學	電三業
張博倫	新興工商	二年乙班
陳建光	楊梅高中	二年九班
王賜龍	明新工專	五年級
呂明澤	至善工商	二年級
陳宜嶸	復興高中	二年級
施政佑	開平工商	二年級
郭思堯	建國中學	三年29班
羅少呈	景文高中	資二五
蔡宏淋	清華大學	四年班
陳昱仁	交通大學	二年 B 班
黃遠福	大華工專	五年級
陳浩忠	竹東高中	三年一班

姓名	學校	班級
許安祿	高雄工專	三年級
林興能	高雄工專	三年乙班
李文斌	高雄工院	二年級
林明德	高雄工院	二年級
楊穎暉	高雄中學	角色扮演
梁振儀	高雄高工	三年級
楊濟豪	正修工專	五年級
陳海平	正修工專	五年級
蕭志銘	正修工專	三年丙班
蔡偉忠	永達工專	四年丁班
蔡曉緯	鳳山高中	三年15班
林金鋒	鳳山高中	三年15班
范鴻中	國際商工	三年級
鄧智文	高雄工專	化二甲
李振皓	大仁藥專	二年四班
李文欽	台北商專	三年乙班
鍾凱文	師大附中	一年級
許耀熙	開南補校	二年級
張峻榮	成功中學	三年級
童致成	智光商工	二年級
顏志祥	新興工商	乙　班
許玉政	華夏工專	機三 C
陳威達	內湖高工	電機三
米慶雲	四海工專	E46
蘇文彬	大安高工	三年級
簡維農	大安高工	三年級
許名琮	東南工專	三年級






●徵 稿●

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略： 軟體世界遊戲之攻略（限貴族版220 號，珍藏版60號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 220 號，珍藏版60號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線（限珍藏版40號，貴族版 200 號以後）。

◎補習街：爲各類遊戲初級玩家補習。

◎電玩短路：關於 PC GAME的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於 PC GAME的軟體探討（含程式發表）。

◎邁向寫 GAME之路：歡迎對寫GAME有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）。

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以免作品刊登後收不到稿費！

◎需退稿者請同時附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印；如是電腦打字，亦可將檔案寄來，稿費另計；若磁片要退回，請附足額回郵，否則恕不退回。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎請勿拍攝照片，但歡迎將遊戲進度磁片隨同攻略寄來。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 橫式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎爲免郵寄失誤，請自行影印留底。

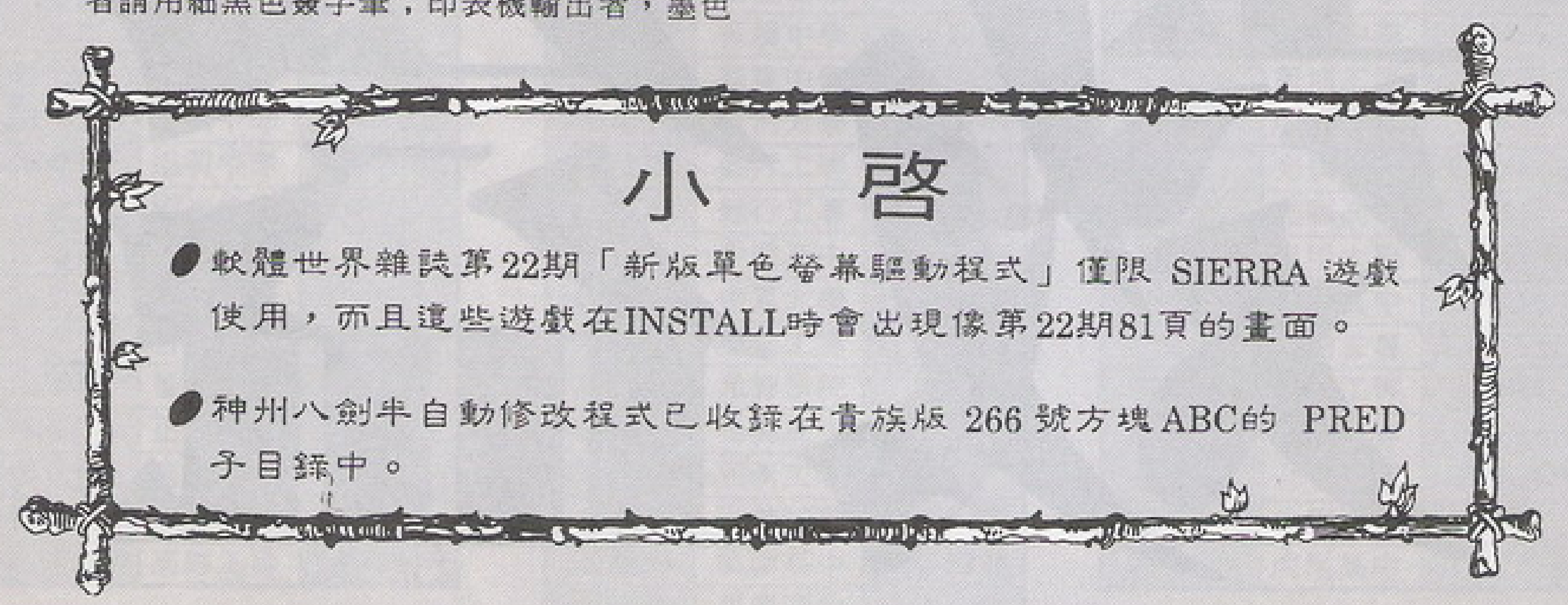
◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計；漫畫每幅 300 元起。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

徵求下列文章：

明星職棒心得　　黑武士攻略

方塊ABC心得　　樂透黃金夢心得



小 啓

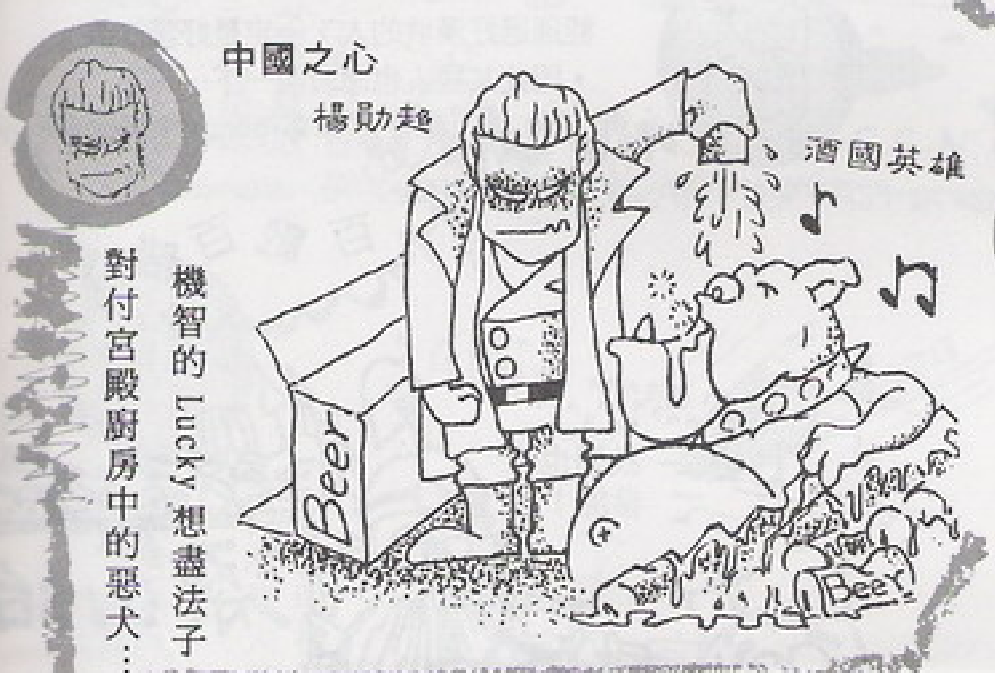
● 軟體世界雜誌第22期「新版單色螢幕驅動程式」僅限 SIERRA 遊戲使用，而且這些遊戲在INSTALL時會出現像第22期81頁的畫面。

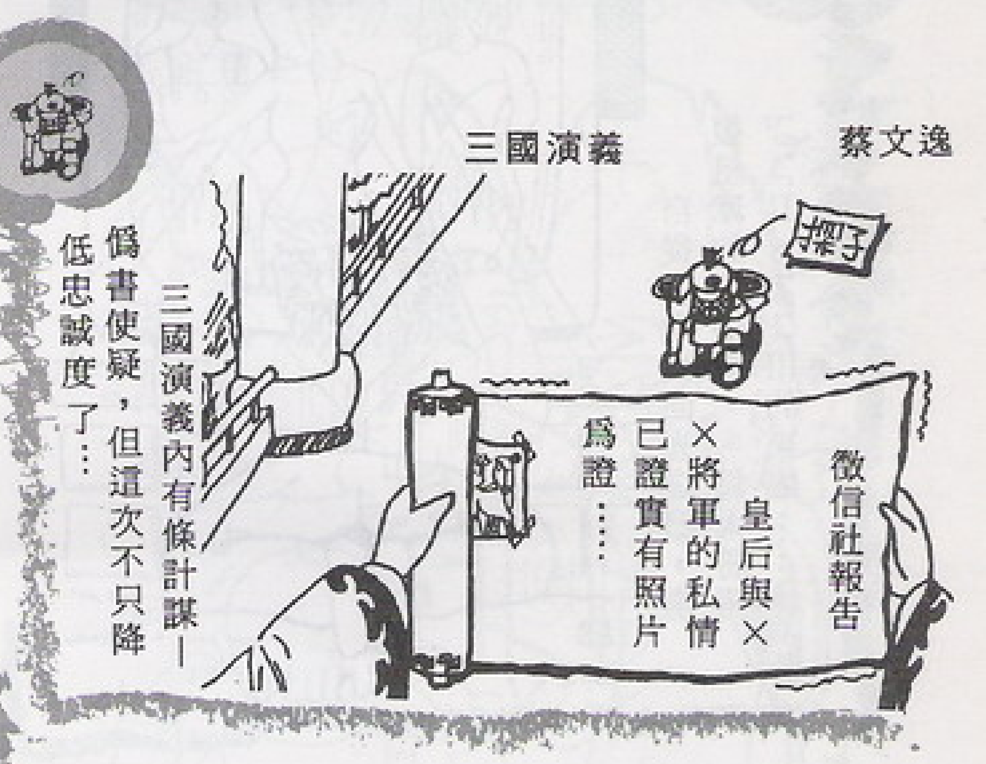
● 神州八劍半自動修改程式已收錄在貴族版 266 號方塊ABC的 PRED 子目錄中。

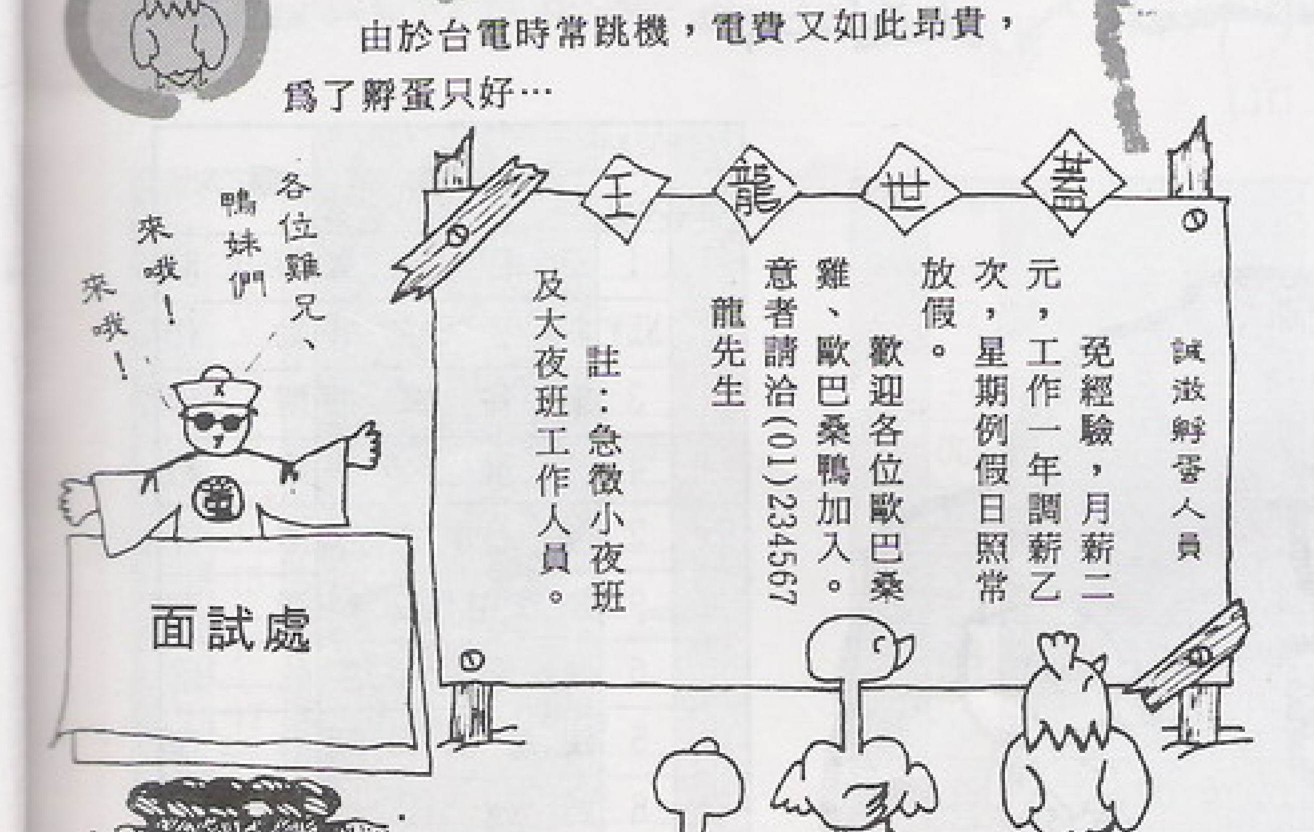
電玩短路


記得，以後別在馬路上穿紅內褲
超人
哼！這樣也要開紅單？！我是超人！超人不穿紅內褲像什麼話嘛！
FRANK II


三國演義　六出祁山篇
孔明調派大軍征伐曹操。大軍到祁山時，孔明又對祁山的風景動心了……
孔明到此大遊
孔明到此五遊
孔明到此二遊


中國之心
楊勛超
酒國英雄
機智的 Lucky 想盡法子對付宮殿廚房中的惡犬…
Beer
Beer


三國演義
蔡文逸
三國演義內有條計謀－僞書使疑，但這次不只降低忠誠度了…
探子
徵信社報告
皇后與××將軍的私情已證實有照片爲證……


由於台電時常跳機，電費又如此昂貴，爲了孵蛋只好…
王龍世蓋
誠徵孵蛋人員
免經驗，月薪二元，工作一年調薪乙次，星期例假日照常放假。
歡迎各位歐巴桑雞、歐巴桑鴨加入。意者請洽(01)234567龍先生
註：急徵小夜班及大夜班工作人員。
各位雞兄、鴨妹們
來哦！
來哦！
面試處
劉士誠
蓋世龍王


Y.M.J.一行人正在拯救地球的途中。當他們知道 ECG 怕某種氣體時，他們立刻聯想到………
拯救地球
HJL
……
ECG
拯救地球







某日百戰百勝在錄「好漢坡」的單元時，突然來了一大票人馬，聽說能通過好漢坡的人，一定是好漢一條，因此某些人也想證明一下…

百戰百勝

我們也想參加！

梁山泊

主持人

許志文



33期名次	32期名次	遊戲名稱	類別
1	1	三國演義	策略
2	NEW	銀河飛將II	動作
3	3	麻雀學園	博弈
4	4	楚漢之爭	策略
5	2	陸軍棋	博弈
6	9	決戰中國象棋	智育
7	6	快快樂樂學打字	教學
8	5	決戰俄羅斯	動作
9	8	神州八劍	角色扮演
10	7	俄羅斯方塊	智育



銀河飛將

漫長的星際之旅，全體男女隊員都還在「冬眠」，沒想到我竟然是第一個「起床」的人……

看本人辣手摧花!!

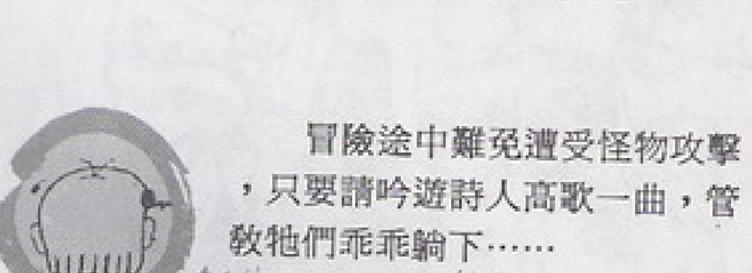
離雲青

銀色匕首之謎

爲了加入小偷公會，只好用空空之手竊取女小偷的皮帶，但是本性難移……



C.C.N.



冒險途中難免遭受怪物攻擊，只要請吟遊詩人高歌一曲，管教牠們乖乖躺下……

命運之賊



三国演义

孔明機智過人，乃利用草人借箭之計，不料……

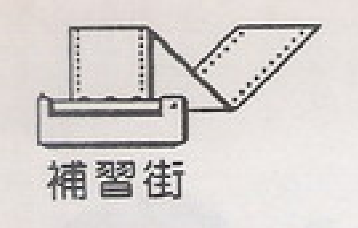
飛毛腿飛彈

孔明先生！孔明先生！你怎麼跳下去了？

33期名次	32期名次	遊戲名稱	類別
11	19	飛狼突擊隊	戰略
12	16	快打旋風	動作
13	12	魔眼殺機	角色扮演
14	NEW	明星職棒	運動
15	15	美女撲克歐洲版	智育
16	18	築城大師	模擬
17	17	快樂泡泡龍	動作
18	14	沙漠風暴	模擬
19	24	立體花式撞球	運動
20	NEW	新A-10坦克殺手	模擬

33期名次	32期名次	遊戲名稱	類別
21	22	雙截龍 II	動作
22	27	獸王記	動作
23	OLD	鑽石方塊	智育
24	OLD	蓋世龍王	策略
25	21	波斯王子	動作
26	28	圍棋	智育
27	OLD	水果盤	博弈
28	29	終極戰士 II	動作
29	23	立體俄羅斯方塊	智育
30	OLD	風神傳承	動作





修改基礎班講義

／春捲



各位同學大家好！大家好，由於正課老師都蹺課去了，我這個代課老師才趕來上課的，想必這門科目各位同學已經好久沒上了吧？所以廢話少說，趕進度要緊。嗯…首先看看各位同學的器材都準備齊全了沒有？要有PC主機、鍵盤、軟式磁碟機（最好有兩部，免得磁片抽來換去）、PC　TOOLS（版本最好是 4.0 以上），另外還需要紙和筆，這樣就行了，經濟許可的話多一部工程用計算機會更好！都準備好了嗎？好，開始上課！

首先，我們要熟悉十六進位和十進位之間的換算，因為 PC　TOOLS 顯示數值是採用十六進位。我們平常用的是十進位，即0,1,2,… 9 這十個數字，十六進位多了六個：A,B,C,… F ，換成十進位的說法便是 10，　11，…15，也就是 A=10，B=11，…F=15。十進位是逢十進一，十六進位是逢十六進一，如果還不清楚可以參看文末解說或是查閱計算機概論這類有關書籍，因為這種換算亦可以由計算機求得，因此有計算機的同學就甭學了，但是沒有計算機的同學還是要會，因為它是修改前的基礎能力。

懂得修改的基本換算，接著要懂得如何用修改的工具— PC　TOOLS。這個應用程式中有四個你會用到的指令：View/Edit（修改）、Find（尋找）、Sort（歸類）和Comp，請先熟悉它們的執行方式。

好，為師現在要傳給各位五招，望各位能適時利用，自己找出門路來才是：

第一招　利用時間和日期

大家最常用的 DOS 指令想必是 DIR 。大家都知道 DIR/W 指令不占畫面，但是不能顯示時間，即檔案記錄時的時間和日期，用 DIR/P 就可以了。同學們的PC如果有時間裝置就不必擔心，如果沒有，在開機後要記得輸入正確的時間和日期，這是為什麼呢？如果你不知道儲存進度的檔案是那一個，只要進入遊戲存下進度，然後退出遊戲，回到 DOS 或重新開機都沒關係，再 DIR/P 一次，就很容易發現那一個或那幾個檔案被「寫」過了，再利用 PC　TOOLS 修改就比較快。其實這招還別有用處。

第二招　互相比較

有的遊戲允許你用一張已格式化(formatted）的磁片儲存，叫出進度時便要你放入這張磁片以便讀取，有的可以自己取名字（像伊蘇國），有的不能（像創世紀VI），能取名字的比較好辦，麻煩的是無法自行取名的遊戲，你不妨利用DOS 的COPY指令把這個無法自行取名的儲存檔複製一個（COPY　A:原檔名 A:新檔名）就可以了。但是如果檔案太多呢？像創世紀VI就幾十個，即使知道目前只有哪些個檔案被動過，只COPY這些檔案終究不好，不如再拿一張磁片，用 DOS 的DISK COPY指令複製一張。上面所說的，都是為了便於互相比較。

※特別提醒各位同學：修改有個小原則，就是一次不要想改太多種資料，像HP、MP、 EXP 、

等級，甚至物品或其數量。

一次只針對一項來改，不要一次改很多個，因爲如此一來，很可能反 而事倍功半。要慢慢來！

先說可以自行取名的：進入遊戲之後，先決定你想修改什麼，例如HP（生命值）現在是20，也就是十六進位的14，先儲存一進度 A ，然後繼續進行遊戲，不改變主角位置、裝備、狀態的情形下（如果很難做到也盡量不要變動太大）使主角HP減少或上升，再儲存另一進度 B ，此時便可退出遊戲進入 PC TOOLS 中，對 A 、 B 兩檔執行COMP指令，假設 B 的HP已變成19，也就是十六進位的13，那麼在COMP時找到在第一個檔案爲14，在第二個檔案爲13時，你很可能就已經找到了，把 sector number和displacement記錄起來，再用Edit指令修改進度 A 、 B 其中一個，順利的話，HP就能修改成功。

再說不能自己取名，但只有一個或幾個檔案的：先儲存進度，然後退出遊戲，用前述方法一一複製，再次進入遊戲，讀取那些進度，以後的步驟和前面相同，只是檔案要一個一個互相COMP，像 A 就得和複製的 A ，不能和複製的B COMP，因爲內容根本不相同嘛！至於檔案太多的，乾脆複製一張，再用原來的磁片讀取進度，也是稍微更動一下欲修改的資料，儲存後用COMP指令比較這二張就可以找到，在這之前不妨用第一招先過濾出那些檔案未嘗被動過，這些檔案便不用COMP了。

第三招 檔名的鑑定

這是爲師的賴皮招，製作遊戲者通常爲了方便自己撰寫和辨識，檔案會以能顧名思義的英文命名，像地圖 MAP 、城鎮TOWN、對話CONVERSE…等等，如果該遊戲並沒有儲存功能，或是想修改的是不會變的東西（如地圖），這招可能就對你有用，不過功力要稍微高深一點就是了。

第四招 「尋找」(FIND)指令

這是最基本，也是最好用的方式，我就常常用這招。首先找出儲存檔，先把紙筆準備好，進入遊戲後，同樣挑一個欲更改的值，像目前主角的錢有 100 元，換算成十六進位是64，好，把進度儲存下來，進入 PC TOOLS ，使用FIND指令，程式告訴你可用 ASCII （字母）或 HEX （十六進位數值）找，請選擇 HEX 讓程式找尋64（注意：不管這個遊戲是否可自行爲儲存檔命名，或是儲存檔很多，只要你知道哪些檔案被寫過了，用FIND全部找即可，別緊張），一旦找到了，電腦即顯示：

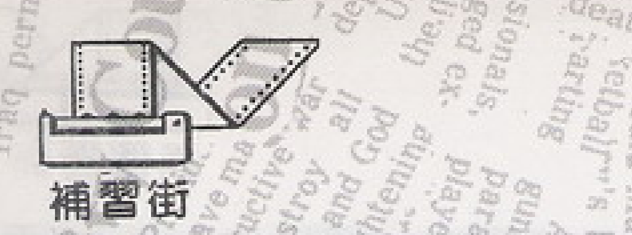
```
Search argument ... sector XXXXX offset XXXX
Press "E" .....
Press "G" .....
```

把位址（即劃底線部份的數字）一一用筆記下來，然後按G鍵繼續抄下一個位址，直到FIND完成，如果同時FIND好幾個檔，別忘了也要把找到數值的檔名也記錄下來。通通做完，再進入遊戲，丟掉若干元，例如剩下96元，換算成十六進位是60，再次儲存進度而後退出遊戲，用 PC TOOLS 的FIND指令尋找60這個數值。如果這次找到的位址有一個和第一次記錄的位址相同，恭喜！你已經找到了，修改它吧！

假如不幸地，第二次FIND並沒有出現重複的位址，可能是受了某些因素的影響，稍後再告訴大家。另外，有的同學會認爲FIND和COMP好像差不多，甚至認爲COMP好一點，FIND沒效率，其實它們各有千秋，容後再述。

第五招 目視判斷

當遊戲儲存檔不大時（大約在 1024 bytes 左右），或者遊戲有好幾個進度，卻只有一個檔，那表示進度依序放在檔案中（例如三國演義、三國志、水滸傳等），這時候就可以用目視判斷。怎麼判斷呢？首先要有個進度，這次別管什麼了，只要你能知道的數值，像謀略、戰力、金、米…等，通通用筆記錄下來，換算成十六進位數值，進入 PC TOOLS 直接用EDIT指令（有好幾個進度的就用最後那一個進度，這時候仔細觀察視窗右方的 ASCII 字元顯視區域，會發現接連按PgUp鍵或PgDn鍵會呈週期性變化，即一些符號隔一段距離又再度出現，這就是好幾個進度儲存檔的特性），由於檔案不大，就把你手上記錄的數值對照看看有沒有，只要一個畫面之中同時有好幾個數值存在，你便可以試著去更改它們（一次改好幾個也沒關係，但是新改的數值不要相同，否則你無法確定是那個位址，而且更改



前必須把原來是什麼值預先抄起來再更改，以免改錯了就改不回來了）。再次進入遊戲，看看那些數值有所更改，那些沒有，再記錄一次，用PC TOOLS把未導致改變的位址改回來，再嘗試其它位址，如此重覆下去，直到都找到爲止。

所謂「師父領進門，修行在個人」，這五招好比只是單字，要能拼湊在一起才是一個完整的句子，還得你們自好好利用哩！在各位同學尚未上機熱身前，爲師有幾點要提醒你們：

第一點 比較大的數值

遊戲中常有的數值，像錢、糧食、人口以及經驗點數等等，通常數目很大，這時候一個位元組已經無法記錄了（一位元組可儲存的最大值才255 ，即十六進位FF，當然記不下！），所以它們通常占兩個或兩個以上的！譬如戰士的經驗點數是7841，換算成十六進位是1EA1，先別急著FIND，如果找到1EA1也不見得是正確位址；通常這種由數個位址組成的數值必須顚倒過來找，也就是十六進位數字兩個爲一組前後對調，像上面的例子1EA1就用A11E找，如果是1234ABCDEF就用EFCDAB3412找，如此找到的才是正確的位址。不過改這麼大的數值大概是想上某某排行榜吧！怎麼說呢？找到記錄排名的檔，改掉分數，順便把放在前面的姓名改成自己的。這種事還是別做一太假了！

第二點 各數值的相對關係

有時候要改某個值，不巧附近也有些可以修改的數值，更不巧的是這種事還常常發生！於是不巧的一下子就全讓你改完了，然後主角不巧就成了超人。

這是事實，有很多要修改的數值都會在同一群位址上，像010F0D0C15，假如現在的屬性資料換算成十六進位之後是等級01，攻擊力0F，防禦力0D，敏捷度0C，恰巧的是主角的生命值是15，和最後的15一様，你便可以嘗試去改改看！

不過有時候也不用這麼麻煩，因爲各數值之間存在著相對應的關係，像三國志中有所謂洪水防禦率，我找了老半天毫無頭緒，最後靠防治和開發而壓低，因爲我錢多嘛！像這種由遊戲中的指令或功能來對付無法修改或很難找到的數值，各位要多多利用。

還有，既然數值是相對的，就必須小心修改，試想一個只有等級1的人可能擁有255點的戰鬥力嗎？改得太過份，甚至會引起無法處理或是當機呢！或是只改某個值，另外一個與它有關的值沒有修改到，經過升級或其它因素，該值便又回復到普通值，這點也必須注意。

第三點 內定值

這是最討厭的地方，譬如說等級一旦提昇，所有經過修改的STR 、DEF 、HP、MP全部又回復成原來的普通提昇狀態，意思是說，該遊戲給予主角的屬性均是固定的，等級多少，其能力就是多少。解決的惟一方法就是找出這些屬性當中，是否有那個或那幾個會干擾到主角的屬性及能力等，這當然便更耗時間。

另外一種情形是修改完之後，一進入遊戲，修改的數值又回復了，那麼它不是內定值就是有其他數值影響（注意：這裡說的「一進入遊戲」不是前者有經過遊戲進行的升級或其他因素），不管是那一種，給各位的建議是利用其它數值的修改來改變它，不要直接改它。

第四點 上下限的問題

有的數值不能改得太大或太小，譬如伊蘇國的生命力以數字和點棒同時表示，最高數值 999，但其實它占了兩個位址（因爲999> 255 ），所以一經更改成十六進位FFFF（ 65535 ），天啊，65倍多的生命力，快進入遊戲…彩色螢幕還好，單色螢幕一進入，畫面一片紊亂，主角生命力爲零，立刻死亡！爲什麼？改得太大了，畫面受點棒影響而紊亂。所以各位修改時最好只抱著成爲賽亞人就好，不要想成爲超級賽亞人，敵人又不是19、20號生化人，而是怪物、軍隊！所以改得適當就好。

第五點 FIND不到的問題

遊戲儲存的形態是一板一眼的，收到什麼就寫什麼，整個儲存檔就比一個教室，把各種東西列上編號一個個放上去擺好，讀取時照編號再一個個拿出來。還有一種乾脆在座位貼上編號，儲存時按照座位坐好即可。所以大家的位子是固定的。

在這裡以創世紀VI和水滸傳作爲例子。水滸傳的儲存方式是固定的，每個州上的每項資料都有自己固定的位置，而創世紀VI則不同，它是在每樣資料的前面排上識別碼，嗯，就是一些編號供程式識別用的。有一次就改到識別碼，結果裝備中的起司變成了墓碑（天啊！能啃嗎？），眞佩服我自己。所以它沒有固定的位址，一旦裝備更動，或是又帶了或拿了什麼物品，下次那的位址放的就不是同樣的物品了，甚至變成了識別碼，這時候你就是FIND也FIND不到了。

這種情形一定是把錢啦，食物啦，或是物品啦丟在地上試圖利用FIND來找剩下的錢、食物、物品的數量，當然就找不到了，因爲程式還得記錄那些丟掉的錢數量和位置，位址當然就不一樣了，怎麼FIND呢？

解決這種問題的方法是設法把欲修改的物品分給其他隊員，SAVE一次，FIND一次，再把一點點的物品（注意隊員必須要有相同的物品）移轉給隊員，而且該物品會與該隊員原有的物品重合在一起並未分開才行。再SAVE，再FIND就找得到了。至於像水滸傳這種固定位址的，再FIND不到就有鬼了。

第六點　FIND和COMPARE的比較

FIND和COMPARE的差異不大，它們之間還有很多相同的地方，例如都會告訴你位址在哪裡，都可以立即修改。差異便在速度，FIND速度較慢嗎？要一起抄下來，然後再一次…

在某些方面，FIND的確很慢，但有時候FIND會比較快一點。什麼時候慢呢？改屬性！只要做出二個屬性不同的進度，但進度完全一樣的進度，一COMPARE，幾乎可以馬上進行修改。但是物品方面COMPARE就不見得好用了，試想：你能同時改變二個進度，只有某樣物不同，而時間、訊息一樣嗎？這種事情實在有點困難。FIND就不會了，雖然是最死板的方法，但它允許較大的差異，不同於COMPARE。所以FIND和COMPARE之間的取捨及交相利用，要看各位的活用了。

結語

這堂課也上得差不多了！希望打瞌睡的同學回去跟別的同學借筆記看一看。另外有一些話想告訴各位：「修改」這門學問可謂博大精深，我今天告訴各位的只是一些皮毛，更深的地方還有待各位去挖掘，去體驗，才能成爲個中的佼佼者。好，下課！

十六進位和十進位數值換算

通常在數值後加上h（例如72h）表示是十六進位數值，不加h就是十進位數值。

一、十六進位換算成十進位

$172h=(16^2)\times1+(16)\times7+2=370$

$AF4h=(16^2)\times10+(16)\times15+4=2804$

換算前先把A～F換成10～15，再展開一個個加起來，方式是：

1x右邊數來第1位數+(16) x第2位數+(16^2) x第3位數+...+(16^N) x第(N+1)位數。

二、十進位換算成十六進位

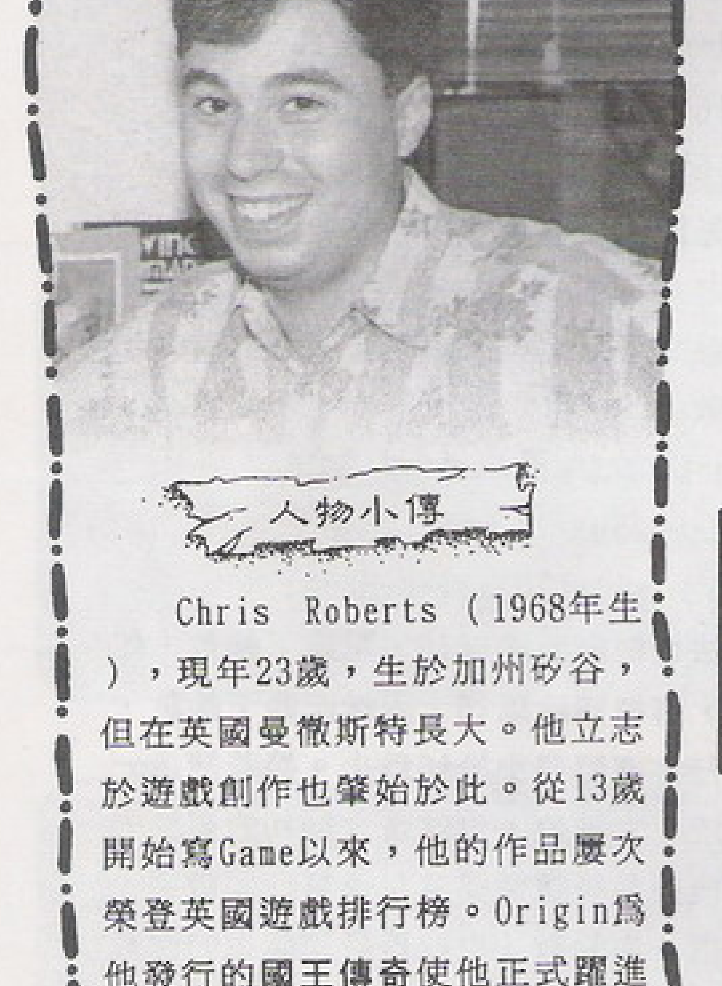
$37=16\times2+5=25h$

$300=(16^2)\times11+(16)\times11+8=BB8h$

換算方法是把數值除以16，記錄下餘數，如果商大於16，再把商除以16，同樣記錄下餘數，如此反覆進行，直到商小於16爲止。接著把這一串餘數都換成十六進位，也就是大於10的要換成A～F。然後把最後這個商當左邊第一個數字，反順序接上這一串餘數（也就是最先產生的餘數是右邊第一個數字），再在尾巴添上h以茲區別。

訪銀河飛將 總司令 (1)
—Chris Roberts

編譯／葛乃慶



人物小傳

Chris Roberts（1968年生），現年23歲，生於加州矽谷，但在英國曼徹斯特長大。他立志於遊戲創作也肇始於此。從13歲開始寫Game以來，他的作品屢次榮登英國遊戲排行榜。Origin爲他發行的國王傳奇使他正式躍進國際舞台，而銀河飛將即是他第一個在MS-DOS版上表現的傑作。

銀河飛將系列，是目前休閒軟體工業中頂尖的傑作之一。這篇Chris Roberts的專訪，取材自Origin出版的專書，是一篇很完整的人物介紹。從Roberts踏入這個行業，以至最後成名的過程，有非常詳盡的自述。作者創作的艱辛歷程，和力求完美的企圖心，在言談中表露無疑；在遊戲設計理念、高科技、新觀念的突破也有他獨到的看法。

國內休閒軟體工業方興未艾，這篇介紹寄望拋磚引玉，以激起讀者對遊戲創作的認識。並爲有志於邁向寫Game之路的玩家，提供一面成功的借鏡。文中語譯如有不盡圓滿之處，還請不吝賜教。



Origin於1990年被美國雜誌評爲全美第55大軟體公司，同時也是年度成長最速的十家公司之一。這些榮銜，除歸因於Lord British的創世紀系列外，主要還在於銀河飛將的强力震撼出擊。以致於在銀河飛將的發行慶祝酒會上，Lord British正式延攬Roberts爲Origin的一員，並執掌新科技部門。年方22歲，Roberts已成爲這個高科技行業中的明星，也是繼Lord British之後，資訊業中新一代的“WIZ KID”。



記者：

你是在什麼環境下，對Game發生興趣？

羅伯：

我13歲的時候，朋友買了一部ZX一80，那是當時英國最流行的微電腦。ZX一80只有1K的記憶體，但是能畫些方塊在螢幕上移來移去。它激起了我的好奇心，於是和朋友投入很多時間發掘其中的奧秘。

玩了一陣子以後，我了解到假如要知道更多寫程式的技巧，必須接受一些正統的訓練，於是

WING COMMANDER II Vengeance of the Kilrathi

報名參加家鄉一所大學的建敎合作課程。當然，學校裡排的課，總是那些商用程式、作業系統之類的，無聊的要命！我和朋友只對動作遊戲有興趣，於是把注意力集中在娛樂用途上，在這方面，我們著實下了不少功夫。

記者：

你何時興起寫Game可以賣錢的念頭？

羅伯：

當時 BBC 電腦在英國市場的佔有率最大，許多學校都採用，我上完那期課程沒多久，也買了一部 BBC ，並且用 BASIC 寫程式。那時候電腦雜誌BBC Microuser每期都會登一些Game的程式碼讓讀者打在自己的電腦上玩玩，這些程式在經銷商店裡是找不到的。

當時敎授電腦課的老師，後來成了電腦雜誌BBC Microuser的編輯，他曾在課堂上提醒我們，假如有人有興趣寫Game，可以投到這本雜誌。於是我的機會來了，一個程式可以拿到 200 英磅的報酬，對我們小孩來說，那是天大的數字。當年我13歲，就能靠寫Game賺錢，這讓我興趣更加濃厚。

記者：

那時你都寫些什麼樣的Game？

羅伯：

我第一個Game叫大金剛，玩者控制一隻站在帝國大廈上面的金剛，天上有直昇機向你攻擊，你要拿石頭把直昇機砸下來。遊戲進行愈到後面，直昇機愈變愈多，速度也愈變愈快。第二個遊戲叫大力水手，也是一個情節類似的動作遊戲。

記者：

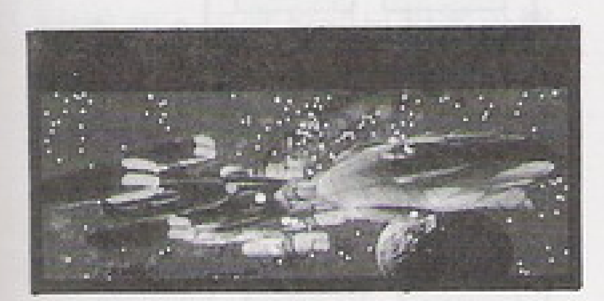
你第一個上市發行的Game是什麼？那段過程又是怎樣？

羅伯：

完成這兩個Game之後，我覺得用 BASIC 寫，執行速度實在太慢，又不能畫出我想要的圖形。於是跟朋友開始研究組合語言。我還是對動作遊戲情有獨鍾，所以總是跑到電動玩具店，參考大型電玩的遊戲，然後想辦法把它移植到自己的電腦上。

開始第三個Game，是我買電腦七個月之後的事，那是1983年底到1984年這段期間。我用組合語言寫成Wizadore，那是要玩者從一隻惡龍爪下拯救王國的動作遊戲。這是我一次很大的突破，遊戲能讓玩者拿物品、施魔法、翻牆、還可以砍龍和殺其它怪物。這個遊戲於1985年由 Imagine 出版，並在BBC Microuser 雜誌上持續六週排行榜冠軍。

記者：







接下來你又寫了什麼Game？

羅伯：

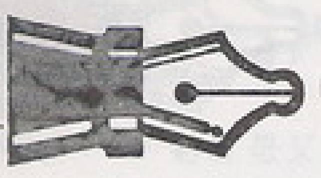
我先把Wizadore移植到別型的電腦上讓 Ocean 發行，然後開始著手另一個新Game叫Stryker's Run。這也是一個動作冒險遊戲，遊戲裡你身繫一份秘密文件，要穿越烽火連天的戰場，把文件送到總司令部。

這是我第一個用到捲動畫面的遊戲，當你橫越戰場的時候，你可以拿武器、開直昇機、設定炸藥和爆破障礙物，這是當時市場上畫面最棒的遊戲。事實上，這個Game的畫面是我的朋友幫我畫的，而 Martin Galway（我在學校認識的朋友）還幫我製作音樂，這也是我第一次請人參與我的寫Game計劃。

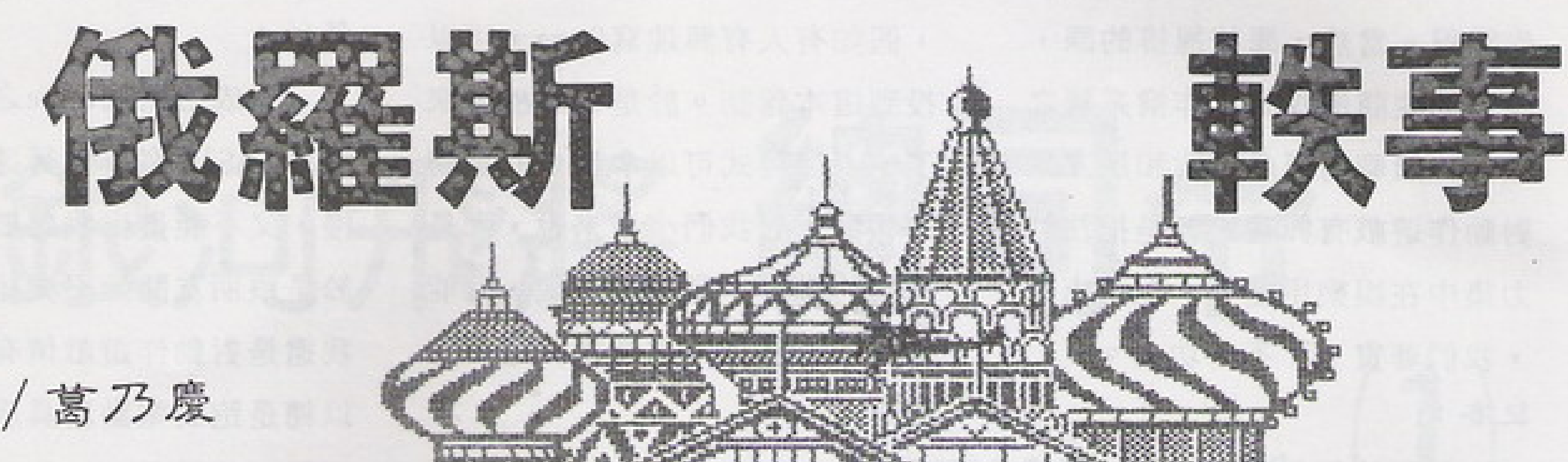
Stryker's Run 是當時最轟動的遊戲，也是第一個可以在當時最新的 128K BBC 電腦上玩的遊戲，賣得比我早先寫的任何一個Game還要好。

《待續》





俄羅斯軼事



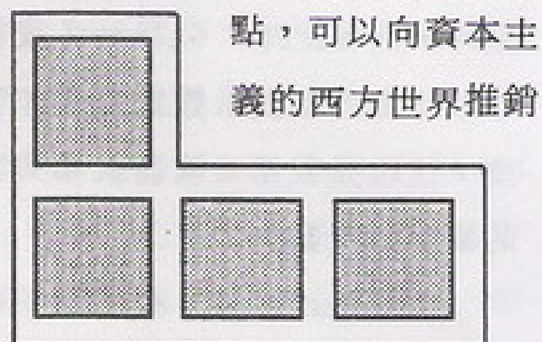
/ 葛乃慶

TETRIS

道聽塗說

俄羅斯方塊（Tetris）這個遊戲說來大家並不陌生。雖然軟體世界發行它已有經年的歷史，而且它的子子孫孫，不管是嫡傳的俄羅斯方塊II（Welltris）、臉譜方塊（Faces），和最近新出的方塊ABC（Wordtris），或是私生的立體俄羅斯（Block-Out）、決戰俄羅斯（Face-To Face），個個都在排行榜上名垂青史。俄羅斯家族的魅力到底在那裡？它是怎樣衍生出來的？茶餘飯後，玩得忘了辦正事的你，在目不暇接、手忙腳亂東補西填的同時，有沒有想過這些問題？這篇報導，是要滿足你這方面的求知慾。

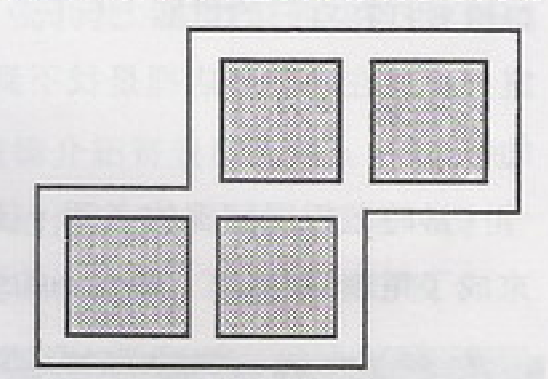
翻開俄羅斯家譜的第一頁，我們要追溯到它的祖先發源地—蘇聯。說得更明確一點，是蘇聯國家科學院數學研究所。原創意設計人是一位三十來歲的數學大師—巴茲涅夫（Alexi Paszitnev）。當年他提出一個簡單的幾何概念，由年方十七歲，還在莫斯科大學讀電腦的格拉斯莫夫（Vagim Greasimov）寫程式，兩人合作完成這個遊戲的創作。在鐵幕深鎖的蘇聯，這個遊戲本意不是設計來玩的。而是數學家研究計劃中，一項簡單的幾何圖形應用。該所一位高階主管巴傑賓（Victor Brjabrin），頗有生意眼光。他認爲這個遊戲很有賣點，可以向資本主義的西方世界推銷



，於是開始了「俄羅斯方塊」漫漫的環球之旅。

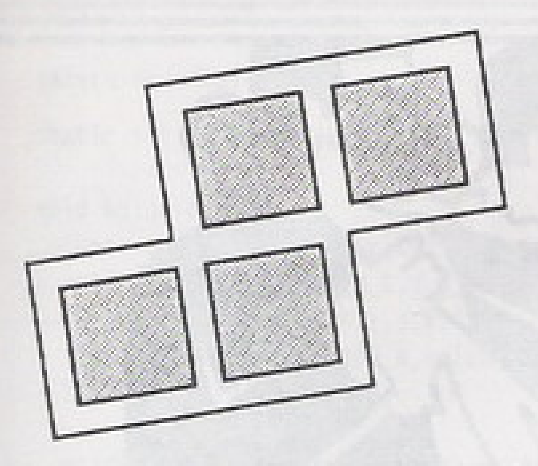


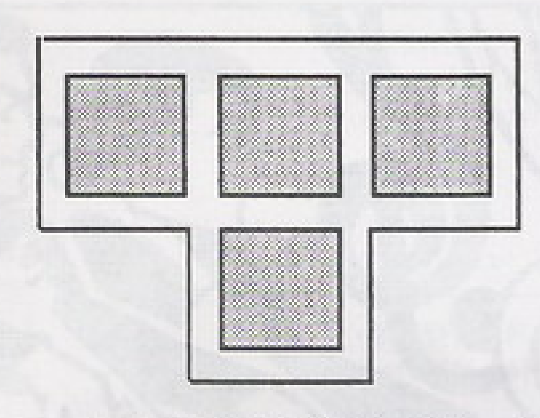
巴傑賓把一份改良版的「俄羅斯方塊」寄到匈牙利首府布達佩斯。那裡有家代理商叫Novotrade專門與西方世界打交道。透過 Novotrade，「俄羅斯方塊」又輾轉流到英國，由英國的代理商 Andromeda 接手。長久以來，Andromeda 和 Novotrade 一直是自由世界與共產資訊交流的交易

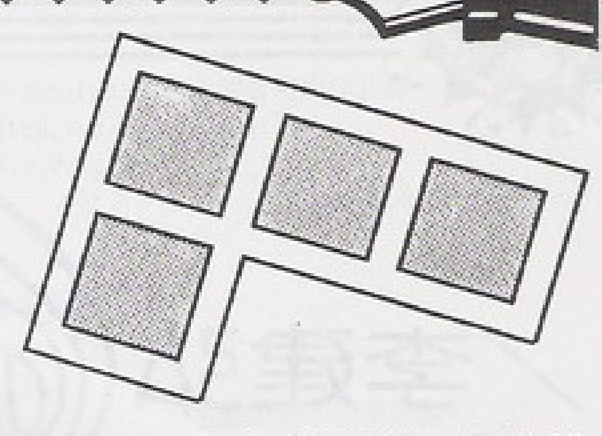


站。當「俄羅斯方塊」進入英國後，Andromeda 又把它轉賣給Mirrorsoft Software—英國著名的應用軟體出版商。美國Spectrum Holo Byte前總裁亞當先生（Phil Adam）在一次例行拜訪Mirror Software的時候，見到了這個來自蘇聯的老祖宗。他第一次試玩，就被黏在電腦前面 4 個多小時不停手。等到大夥兒要去吃飯了，才好不容易把他從椅子上拖走。就這樣，「俄羅斯方塊」被帶進了美國。

亞當先生深信，只要玩過一次「俄羅斯方塊」的人，就是對玩電腦遊戲再白痴，也都會迷上這個遊戲。不過已經遊歷了半個地球的這版老祖宗，圖形實在不

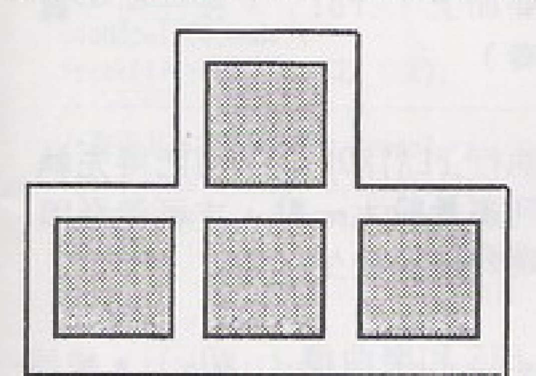






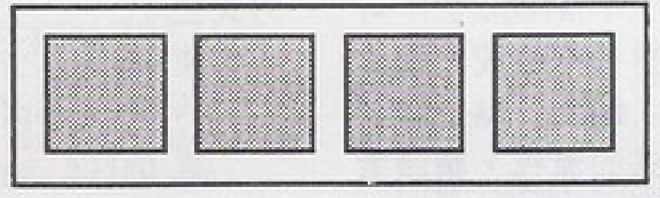
迷人，繪圖、音效也不行，再加上程式原始碼用PASCAL寫的，速度有夠慢。於是 Spectrum Holo Byte的程式設計師將遊戲用組合語言改寫，加強了它的執行速度，並把難度、圖形、音效和背景畫面改良，強調濃厚的蘇聯民俗風味。只遺憾當時魔奇音效卡（Ad Lib）尚未上市，所以沒有製作背景音樂〈但是麥金塔電腦（Machintosh）的配樂就很迷人〉。經過這番改良之後，俄羅斯方塊變成目前市面上流通的版本，這就是第一代PC版的「俄羅斯方塊」。

這個遊戲推出以後，賣得非常成功。正常盈利已相當可觀，



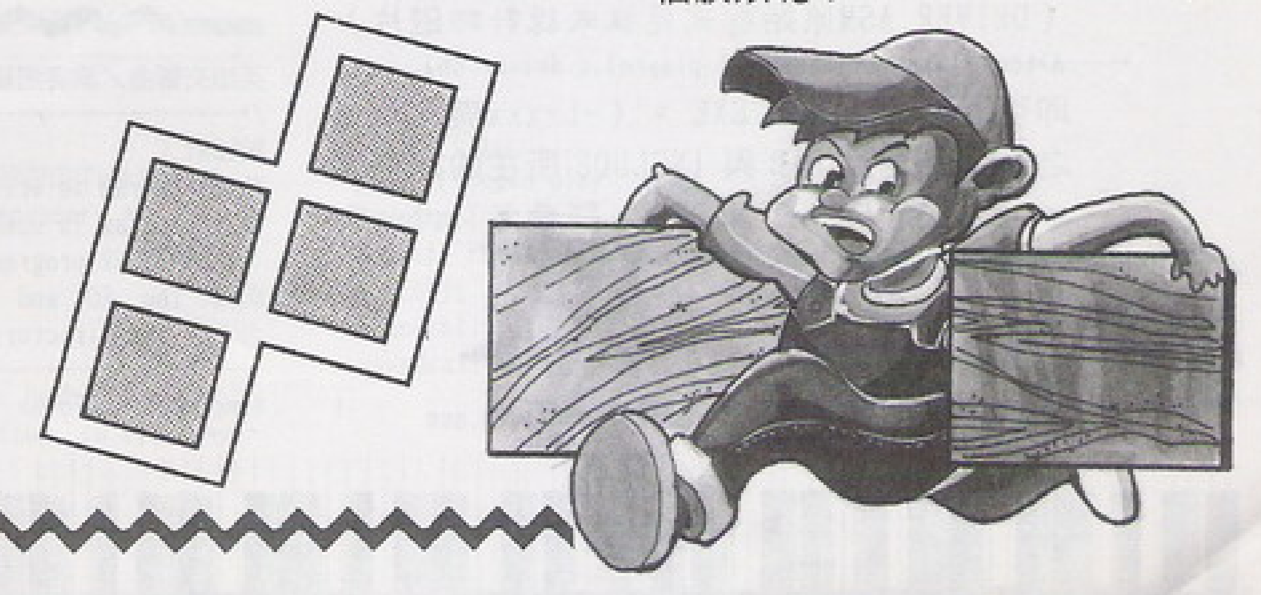
市面上流通的海盜版更是不計其數。Spectrum Holo Byte在發行這個遊戲以前，就以模擬遊戲雄踞市場一方。像早期的捍衛雄鷹（Falcon），早在Micro Prose的F-19隱形戰鬥機未登陸前就橫掃過歐、美、亞三大洲，預計今年底推出的捍衛雄鷹 3.0版（Falcon 3.0），更會直追目前頂尖的銀河飛將II（Wing CommanderII），無論在磁碟容量、語音合成技術和動畫技巧上，皆能與之相抗衡。

自從「俄羅斯方塊」一砲而紅後，該公司在瞬息萬變的遊戲市場裡又多出一張王牌。於是俄羅斯家族因此一一繁衍，不論遠親、近親，甚至不相關的俄羅斯親屬，全部出來湊熱鬧。今年



底推出的正宗第四代曾孫一文字方塊（Wordtris），採用同樣的設計觀念，但這回玩的是拼字遊戲。看來英文不好的人有福了，在號稱擁有五萬個字庫的這版俄羅斯，恐怕要請牛津字典回家放牛，換上「俄羅斯字典」上架銷售了。據內幕消息報導，該公司未來還要發行「超級俄羅斯方塊」（Super Tetris ），不過詳細內容，目前尚屬機密。最近該公司還推出一個小說推理遊戲一「克理姆林危機」，在八月的蘇聯流產政變事件中，還在美國當地引起小小的騷動。原因是該遊戲假設蘇聯有政變發生，而此假設碰巧與事實不謀而合，讓敏感的新聞界媒體懷疑，電腦遊戲與政治藝術者是不是也能扯上關係？

「俄羅斯方塊」不只在 IBM 版上發行，還成功地移轉到其它個人電腦和電視遊樂器的版本上發售。廣爲各層面的消費者喜愛。當然，「俄羅斯方塊」還因一樁片權爭奪的訴訟案，使它變得更加出名：美國一家發行任天堂卡匣的軟體公司一Tengen，宣稱它的「俄羅斯方塊」任天堂版版權版購自英國的Andromeda Software 。但是任天堂公司（Ninteando）卻聲明它的版權直接來自蘇聯外貿協會專利。兩家遊戲公司，爲了爭奪這龐大的市場利益而對簿公堂。更特別的一點，玩「俄羅斯方塊」的消費群也襯托出它的與「眾」不同一據統計，玩俄羅斯方塊的人，有73%的人職業是經理、工程師和專業人士；玩俄羅斯方塊的人口，有75%的人年齡在25歲到45歲之間；其中有97%是男性。你是不是這個族類呢？





／李建弘

演奏超級作曲家之樂曲

對魔奇音效卡有基本的認識之後，就可以試著寫一些應用程式。筆者寫了 PLAYROL.C ，可用來演奏 ROL 樂曲檔。讀者可自行修改成副程式的形態，加入自己寫的程式中，添加一點色彩。

底下稍微解釋一下這個程式的流程，請讀者配合程式設計師手冊末的附錄 C 。

附錄 C 很清楚地說明了 INS 和 ROL 檔的結構，只可惜是英文的，筆者也花了一番功夫才了解。只要把這兩種檔案弄清楚，設計魔奇音效卡的程式就沒有什麼問題了。

這個程式按照 .ROL檔案的結構依序將資料讀出並直接呼叫 soundcall 外部函式。由於 .ROL檔案中有許多無用的(unused)或補白(filler)等用不到的 bytes ，所以使用 fseek 函式來跳過。大部分的資料都可直接送給驅動程式，惟音色資料在樂曲演奏完前須保持有效，故將存放音色資料的變數設爲 static (static int insdat[11][26])。

一、編譯

請使用Turbo C++ v1.0以上版本來編譯。

方式一：

使用TASM或MASM以LARGE MODEL 組譯DRIVER.ASM使成爲 DRIVE.OBJ ，再使用 TCC 編譯。（DRIVER.ASM原始程式見程式設計師磁片）

```
A>tcc -Lxxxx -Ixxxx -ml playrol.c driver.obj
```

即可產生 PLAYROL.EXE 。（-Lxxxx與-Ixxxx之xxxx分別爲 LIB 與 INCLUDE 所在的路徑名，-ml 表示LARGE MODEL ，請參考Turbo C++ 使用手冊）

方式二：

直接用 TCC 編譯

```
A>tcc -Lxxxx -Ixxxx -ml playrol.c driver.asm
```

（該目錄下必須包含TASM才能順利編譯）

方式三：

使用 TC 之PRJ （計劃檔），記得選項 Options-Complier-Code generotion-Model要選 Large 。

二、執行範例：

```
A>playrol
Playrol Ver 1.0 which written by Chien hung Lee.
 Please input rol filename  : mariage.rol
Begin play  !
Press any key to stop .
```

（請鍵入以上劃底線部份，其中rol filename部份一定要加上「.rol」。按任何一鍵即中止樂曲演奏）

最後提醒您在執行 PLAYROL.EXE 前記得先執行 SOUND.COM ，佇列盡量設大一點，才可避免因歌曲太長而佇列不足的情況發生，如：

```
A>SOUND BC000
```

而且要把 PLAYROL.EXE 和樂曲檔（.ROL）、樂器檔（.INS）放在同一個目錄裡！

這程式如何被發揚光大就要看各位了，筆者也希望各位在任何方面有所心得都能不吝投稿於軟體世界雜誌，讓我們一同來灌溉這個園地。

英雄交響曲／演奏超級作曲家之樂曲

```
/*------------------------------------------------------------
ROLDAT.C
This program is written by Chien hung Lee.
This program is used to play .ROL file which make by
     COMPOSER program.
NOTE: The .ROL and .INS file should be include in the
      same directory.
------------------------------------------------------------*
#include <stdio.h>
```

```
extern soundcall();

static int insdat[11][26];

void main(void) {
  char  mode,rol_filename[20],instrument_name[20];
  int  tick_per_beat,t_m_t,v_m_t,p_v_t,voice,
        pitch,ins_ticks,i,j,k,l;
  float basic_tempo,tempo_m,volume_m,pitch_v;
  FILE  *filerol,*fileins;

  printf("Playrol Ver 1.0 which written by Chien hung"
        " Lee.\n");
  /*取得rol檔案名稱*/
  printf("Please input rol filename :");
  scanf("%s",rol_filename);
  /*開啟rol檔案*/
  if((filerol=fopen(rol_filename,"rb"))==NULL) {
    printf("Cannot open the file !\n");exit(0);
  }
  /*---------------------------------------------------*/
  /*基本設定*/
  soundcall( 5);                /*清除佇列*/
  soundcall( 0);                /*起始設定魔音卡*/
  soundcall( 3, 0);             /*確定魔音卡不在演奏狀態*/
  soundcall( 2, 0, 1);          /*設定相對起始時間爲0 */
  fseek(filerol,44,SEEK_SET);
                          /*檔案開頭44 bytes沒有用*/
  /*  取得每拍的時序(tick_per_beat)，一般爲4。此資料會經
    常用到，若每拍時序爲4，則表示每拍的最小音符爲1/4拍。
    後面會有解釋*/
  tick_per_beat=getw(filerol);
  soundcall( 18, tick_per_beat);        /*設定每拍時數*/
  getw(filerol);          /*這2 byte只對COMPOSER有用*/
  fseek(filerol,5,SEEK_CUR);
  /*取得模式*/
  mode=getc(filerol);
  /*改變模式。這是COMPOSER的錯誤(mode相反)。*/
  if(mode==0) mode=1;
  else mode=0;
  soundcall(6,mode);                 /*設定魔音卡模式*/
  fseek(filerol,143,SEEK_CUR);       /* 143 bytes沒有用*/
  /*---------------------------------------------------*/
  /*取得基本節奏(Basic Tempo) */
  fgets(&basic_tempo,5,filerol);
  /*節奏乘數(Tempo multiplier) */
  j=getw(filerol);             /*取得樂曲中節奏變化的次數*/
  k=j;                         /* This is necessary */
  for(i=0;i<j;i++) {
    t_m_t=getw(filerol);  /* Tempo multiplier, in ticks */
    fgets(&tempo_m,5,filerol);
    tempo_m *= basic_tempo;
    soundcall(9,(int)tempo_m,t_m_t,tick_per_beat);
  }
  /*---------------------------------------------------*/
  for(voice=0;voice<11;voice++) {             /* 11個聲調*/
    soundcall(12,voice);            /*設定主動聲調(0-10) */
    /*-------------------------------------------------*/
    /* Note data */
    fseek(filerol,15,SEEK_CUR);

  j=getw(filerol);               /*主動聲調音符的Tick之和*/
  k=j;                           /* It is necessary */
  k=0;
  /*演奏音符(將音符資料放入佇列) */
  while(k<j) {
    pitch=getw(filerol)-60;
                     /* Pitch(音準) = Node number - 60 */
    i=getw(filerol);         /* note duration, in ticks */
    if(pitch!=-60)  /*當pitch=60表示該音符爲休止符*/
      soundcall(15,pitch,i,tick_per_beat);
    else soundcall(14,0,0,1,i,tick_per_beat);
                                          /* reset note */
    k+=i;
  }
  fseek(filerol,15,SEEK_CUR);
  /*---------------------------------------------------*/
  /*樂器變化資料*/
  j=getw(filerol);                    /*主動聲調的總樂器數*/
  k=j;                                   /* It is necessary */
  for(i=0;i<j;i++) {
    ins_ticks=getw(filerol);
                            /* Get time of event, in ticks */
    fread(instrument_name,1,9,filerol);
                                     /*樂器檔(.INS)的名稱*/
    strcat(instrument_name,".ins");
    /* Open ins file */
    if((fileins=fopen(instrument_name,"rb"))==NULL) {
      printf("Cannot open the %s !\n",instrument_name);
      exit(0);
    }
    fseek(fileins,2,SEEK_SET);
    fread(insdat[voice], 2, 26, fileins);
    fclose(fileins);
    soundcall(16,&insdat[voice][0],ins_ticks,
              tick_per_beat);
    fseek(filerol,3,SEEK_CUR);
  }
  fseek(filerol,15,SEEK_CUR);
  /*---------------------------------------------------*/
  /*音量變化資料*/
  j=getw(filerol);                       /*音量變化的次數*/
  k=j;                                   /* It is necessary */
  for(i=0;i<j;i++) {
    v_m_t=getw(filerol);      /* time of event, in ticks */
    fgets(&volume_m,5,filerol);
    /*音量變化的值(volume_m)爲0.0～1.0，將之乘100 =>
      0～100，再與100相比*/
    volume_m *=100;
    soundcall(8,(int)volume_m,100,v_m_t,tick_per_beat);
  }
  fseek(filerol,15,SEEK_CUR);
  /*---------------------------------------------------*/
  /*音準(Pitch)變化資料*/
  j=getw(filerol);                       /*音準變化的次數*/
  k=j;                                   /* It is necessary */
  for(i=0;i<j;i++) {
    p_v_t=getw(filerol);      /* time of event, in ticks */
    fgets(&pitch_v,5,filerol);
    /*音準變化的值(pitch_v)爲0.0～2.0，將之乘200
      再減100=> -100～100，再與100相比*/
    pitch_v = pitch_v*50-100;
    soundcall(17,0,(int)pitch_v,100,p_v_t,tick_per_beat);
  }
  /*-------------------------------------------------*/
}
/*---------------------------------------------------*/
/*結束*/
fclose(filerol);
printf("Begin play !\n");
soundcall(3,1);
printf("Press any key to stop.\n");
getch();
soundcall(5);
soundcall(3,0);
}
```

軟體世界台北分公司搬新家了！地址：台北市南港路二段99之10號。臨時電話： 7889184 。11月23日以後台北分公司將以一全新面貌與各位發燒友見面，軟體世界經銷商、發燒友、駐校代表別忘了，11月23日以後，台北分公司已遷至南港了哦！！

唉！說到這兒我們又得皺眉頭了，開站不久的台北BBS，又因遷移的關係再度面臨「閉關」的命運，想必北部的消費者、發燒友與我們一樣—*快瘋掉了！*

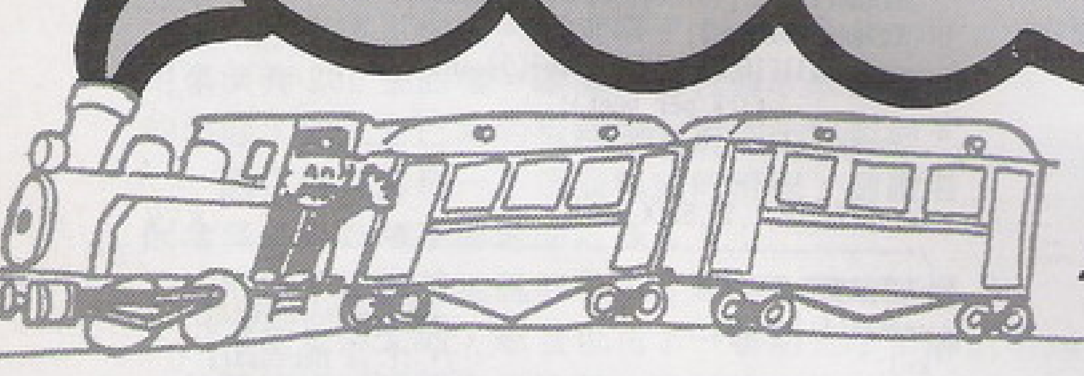
軟體世界服務課接到許多消費者、經銷商、發燒友、駐校代表給公司的許多有建設性的建議，令我們十分感激，再此向各位致謝！！

部份消費者詢問：軟體世界能否開放國外郵購？本站在此回答：軟體世界正式宣布開放兩項服務：一、我們會提供軟體世界雜誌國外郵購服務，至於GAME我們目前無法提供這項服務。二、開放代消費者向國外購買原版軟體服務，目前我們的服務範圍是智冠科技有限公司代理發行之產品。

這樣的回答希望能讓消費者滿意。

這裡是軟體世界傳播站，謝謝收聽！

Bye Bye！



軟體世界傳播站

徵人啓事

您對電腦遊戲有興趣嗎？歡迎加入我們的行列！

我們需要：

1. 專職的說明書編譯人員
2. 專職的宣傳文案撰寫人員
3. 兼職的特約作家

只要您對GAME執著，深具責任感，對英文有自信、對中文有把握、我們歡迎您！請於12月15日以前”備齊”中文自傳、履歷、照片並標明應徵項目，

寄至：高雄市郵政 28-34 號信箱開發課收　即可

我們將主動與您連絡，謝謝您！！





緝毒特勤組 修・改・篇

／陸仔

諸位「死刑犯」們，是否已經抓回罪大惡極的毒犯呢？還是尚在掙扎呢？本人不惜代價，用我的制敵工具一Pctools 來改造一下心愛的HOVERKILL 1000飛艇（請載入 Pctools ，編輯 PLAYERS.101 檔，磁區 0 ，然後照表修改）。

修改後的飛艇已煥然一新，所向無敵。但是，射擊的技巧還是靠自已多練習。

Bye ! Bye !

位址	說明	備註
$ 03-$ 15	姓名	
$ 16-$ 17	金錢	40000元以內（40 9C）
$ 18	等級	01～04
$20-$21	防護盾	900以內（84 03）
$ 22	生命數	00～FF
$ 40	機槍等級	00～03
$ 42	Canon 等級	00～03
$ 44	飛彈等級	00～03
$ 49-50	引擎出力	00～3C（100%）



飛狼突擊隊——超級飛狼

／李宗浩

I・修改武器

1. 進入PC— TOOLS ，編輯AA.EXE檔。
2. 進入 Sector 85。
3. 在$185處將 26 FF 4D 1E 改成 90 90 90 90。
4. 在$326將 26 FF 4D 20 改成 90 90 90 90。
5. 在$399將 26 FF 4D 22 改成 90 90 90 90。
6. 在 $70 將 26 FF 4D 1C 改成 90 90 90 90。

II・修改金錢

1. 將進度存入，再以PC-TOOLS叫出儲存檔（*.SAV）。
2. 以Edit指令編輯。
3. 進入 Sector 32。
4. 修改$378、$379，別太貪心，否則……

註：

1. 以上武器部份皆爲無限，但飛狼仍會因受損、缺油等因素而墜毀。
2. 若搭載士兵則可放下無限傘兵，但請注意過多部隊將使遊戲速度減慢。
3. 空降兵可阻擋飛彈，但小心漏網之魚。

必勝法：將直昇機上的士兵火速運至敵方基地後之堡壘，然後降下士兵攻佔堡壘，如此則對方部隊就再也出不來啦！不過在難度較高的關卡就比較沒效了。



火星之旅

•物品修改法•

／Knight

在火星之旅中，雖然一開始可以在太空艙中找到一些有用的物品，但是卻缺少一樣重要的物品，那就是氧化物。同時，在戰鬥後也不能找到什麼戰利品，只能得到經驗點數。

在這裡，進行著以物易物的貿易行爲，而且最主要的交換地點在阿西亞山，爲了避免到處奔波之苦及無物可換的困境，特別寫此篇以饗各位。

由於此遊戲儲存物品的檔案並不是一定，因此也只有靠各位自己去找了。建議是先儲存遊戲進度後再退出遊戲，隔一陣子再進入，人物不要移動，傳遞物品後，儲存起來再退出遊戲，就可以發現有五個檔案的時間是最新的，其中 OBJLIST 可以不用找，如此便可以在四個檔案中尋找即可。

尋找方法：例如把物品表上只有一項的物品如來福槍、來福槍子彈等集中在一個人的身上，另外再放一些無用的物品上去，然後用Find功能在各個檔案中尋找來福槍，找到後再對照下一個物品爲何物，對照無誤後，就可把後面無用的物品改爲你所需要的物品就可以了，其他以此類推。

每個物品佔八位元，而第一位元爲在第幾人身上，第四和第五位元爲物品的種類，第六位元爲數量。以下僅寫出一些較有用的物品：

物品名稱	代號	物品名稱	代號	物品名稱	代號
左輪槍	2A 00	來福槍子彈	3B 00	火柴	6B 00
來福槍	2C 00	獵象槍子彈	3C 00	火炬	6D 00
獵象槍	2E 00	粉紅色漿果	49 00	燈油	7C 00
比利時制槍	2D 00	綠色漿果	4A 00	氧化物	83 00
手槍子彈	39 00	褐色漿果	4B 00	熱輻射槍	F0 00
散彈子彈	3A 00	藍色漿果	4C 00	冷輻射槍	F1 00

註：

1.若是單獨的一項物品，則第六位元爲00。

2.冷、熱輻射槍的第六位元爲槍內彈藥數量。

3.冷、熱輻射槍及比利時制槍的第七位元爲槍械狀態，00爲兩者功能，01爲來福槍，02爲散彈槍。

Worlds of Ultima

洪荒帝國

直奔終點

／Master of Vialence

先用 INSTALL 重新創造人物，再進入game 選 Create New Character，回答一些問題，設定人物屬性（別忘了將你的savegame備份，免得心血付諸流水）。

按Ctrl-Q跳回 DOS（之前勿save進度），用PC Tools 的Find功能找 savegame子目錄中的OBJBLKDC的 10 01 00 00 2C（16進位），將 2C改爲93（16進位）。

進入game，這時你可看到人物的物品欄中有一塊 dark moonstone，將它drop到地上，用attack指令攻擊直到它爆炸，然後你就等著看結局了。





祕密 創世紀VI 指令

／鄭相敬＆科長老

創世紀VI眞的是一個令人廢寢忘食的好遊戲，玩過此遊戲的人都應該被它的高畫質和首首動人的樂曲深深吸引住！但也難免對它的難度和武器威力感到不滿，尤其是和筆者一樣的 RPG 新手。後來從友人處得此一祕密指令，才又滿懷信心向廣大的創世紀VI出發。使用了祕密指令之後，筆者發現每個隊友都變得很有「勁」，就連小老鼠 sherry也不例外。好，廢話少說，以下就是使用這個祕密指令的方法，大家一起來分享吧！

在遊戲裡直接找 Iolo 談話，連問三次 SPAM，再問HUMBUG，祕密指令即出現在你眼前（圖一）。這祕密指令分爲五部份，第一部份是取得物品，一切創世紀VI世界裡的物品應有盡有（參見表一），而且就算超重也沒有關係！ 第二部份是 Set Flags ，把 NPC 的數值更換。 第三部份的 Portraits ，可以看到創世紀VI裡 187 個不同的人物面孔和大名。這部份的其他指令筆者不多作解釋，請各位玩家自行試試吧。

第四部份會先要求你選擇要改變數值的隊友，它就可以使隊員的力量、經驗值等大增！力量、敏捷度、智力最高可到30，等級是 255 ，經驗值則是9999。其中 HEAL UP指令除了可以使隊員的HP完全恢復外（以後再也用不著 Lord British 了），還可以解毒！最後一部份是把玩者的 Quest Flag、 Karma 更換。

以上是整個祕密指令的簡介，沒有交待清楚的地方敬請原諒。最後筆者希望各位玩家不要濫用本祕密指令，才能眞正享受到創世紀VI的樂趣。



圖一 創世紀VI祕密指令系統

```
1.GET ITEMS
2.SET FLAGS
3.VIEW PARTY ─┬─1.PORTRAITS ─┬─1.INDIVIDUALS
              │              └─2.VIEW ALL
              ├─2.INVENTORIES─┬─1.INDIVIDUALS
              │               └─2.VIEW ALL
              ├─3.ITEM SEARCH
              └─4.SET WORKTYPE
4.EDIT PARTY ─┬─1.STR.
              ├─2.INT.
              ├─3.DEX.
              ├─4.LVL.
              ├─5.EXP.
              ├─6.HEAL UP
              └─7.GET A HORSE
5.EDIT PLAYER─┬─1.SET QUEST FLAG
              ├─2.ADD KARMA
              └─3.SUBTRACK KARMA
```



表一　物品代號

號	物品	號	物品	號	物品	號	物品
1	Leather Helm	64	Key—編號	127	Skillet	190	Bale of Wool
2	Chain Coif	65	Black Pearls	128	Loaves of Bread	191	Basket
3	Iron Helm	66	Blood Moss	129	Portions of Meat	192	Open Crate
4	Spike Helm	67	Bulbs of Garlic	130	Rolls	193	Small Jug
5	Winged Helm .	68	Ginseng Root	131	Cake	194	Milk Bottle
6	Brass Helm	69	Mandrake Root	132	Cheese	195	Wheat
7	Gargoyle Helm	70	Nightshade Mushroom	133	Ham	196	Vat
8	Magic Helm	71	Spidersilk	134	Horse Carcass	197	Wine Cask
9	Wooden Shield	72	Sulfurous Ash	135	Horse Chops	198	Cutting-Table
10	Curved Heater	73	Moon Stone	136	Skewer	199	Loom
11	Winged Shield	74	Ankh Amulet	137	Pant	200	Hood
12	Kite Shield	75	Snake Amulet	138	Plant	201	Fire
13	Spike Shield	76	Amulet of Submission	139	Flowers	202	Horseshoes
14	Black Shield	77	Gems	140	Wall Mount	203	Pliers
15	Door Shield	78	Staff	141	Decorative Sword	204	Hammer
16	Magic Shield	79	Lighting Wand	142	Decorative Shield	205	Water Trough
17	Cloth armour	80	Fire Wand	143	Picture—內容	206	Brazier
18	Leather Armour	81	Storm Cloak	144	Tapestry	207	Rod
19	Ring Mail	82	Ring	145	Candelabra	208	Hook
20	Scale Mail	83	Flask of Oil	146	Person Sleeping	209	Meat
21	Chain Mail	84	Red Gate—位置	147	Cauldron	210	Ribs
22	Plate Mail	85	Moongate	148	Cauldron	211	Dead Animal
23	Magic Armour	86	Gravel	149	Ship deed	212	Fan
24	Spike Collar	87	Orb of the Moon	150	Inkwell	213	Mouse Hole
25	Guild Belt	88	Gold Coin	151	Book—內容	214	Wine Press
26	Gargoyle Belt	89	Gold Nuggets	152	Scroll—佈告內容	215	Stable
27	Leather Boots	90	Torch	153	Panpipes	216	Bookshelf
28	Swamp Boots	91	Zu Ylem	154	Telescope	217	Anvil
29	Earth	92	Silver Snake Venom	155	Crystal-ball	218	Bellows
30	Floor	93	Sextant	156	Harpsichord	219	Oven
31	Floor	94	Spinning Wheel	157	Harp	220	Flag
32	Floor	95	Bunch of Grapes	158	Lute	221	Cannon
33	Sling	96	Butter	159	Clock	222	Cannon Balls
34	Club	97	Gargish Vocabulary	160	Endtable	223	Power Keg
35	Main Gauche	98	Open Chest	161	Water Vase	224	Foot Rail
36	Spear	99	Backpack	162	Stove	225	Spool of Thread
37	Throwing Axe	100	Scythe	163	Bed	226	Spool of Silk
38	Dagger	101	Pitchfork	164	Fireplace	227	Pennant
39	Mace	102	Rake	165	Stalamite	228	Table
40	Morning Star	103	Pick	166	Sack of Grain	229	Shadow
41	Bow	104	Shovel	167	Sack of Flour	230	Table
42	Crossbow	105	Hoe	168	Remains	231	Shadow
43	Sword	106	Wooden Ladder	169	Rubber Ducky	232	Spitton
44	Two-handed Hammer	107	Yoke	170	Urn of Ashes	233	Well
45	Two-handed Axe	108	Oven Spatula	171	Fumarole	234	Fountain
46	Two-hand Sword	109	Rolling Pin	172	Spikces	235	Sundial
47	Halberd	110	Spatula	173	Trap	236	Bell
48	Glass Sword	111	Ladle	174	Switch	237	Table
49	Boomerang	112	Cooking Sheet	175	Electric Field	238	Shadow
50	Triple Crossbow	113	Cleaver	176	Chess of Drawer	239	Table
51	Force Field	114	Knife	177	Desk	240	Shadow
52	Wizard Eye	115	Wine	178	Bucket	241	Silk Cloth
53	Web	116	Mead	179	Bucket of Water	242	Rune of Honesty
54	Magic Bow	117	Ale	180	Bucket of Milk	243	Rune of Compassion
55	Arrows	118	Wine Glass	181	Churn	244	Rune of Valor
56	Bolts	119	Plate	182	Beehive	245	Rune of Justice
57	Spell Books	120	Mug	183	Honey Jar	246	Rune of Sacrifice
58	Spell—法術	121	Silverware	184	Jar of Honey	247	Rune of Honor
59	Codex	122	Candle	185	Cloth	248	Rune of Spirituality
60	Book of Prophecies	123	Mirror	186	Open Barrel	249	Rune of Humility
61	Book of Circle	124	Tunic	187	Jug	250	Table
62	Vortex Cube	125	Hanger	188	Bag	251	Shadow
63	Lock Pick	126	Dress	189	Cask	252	Chair

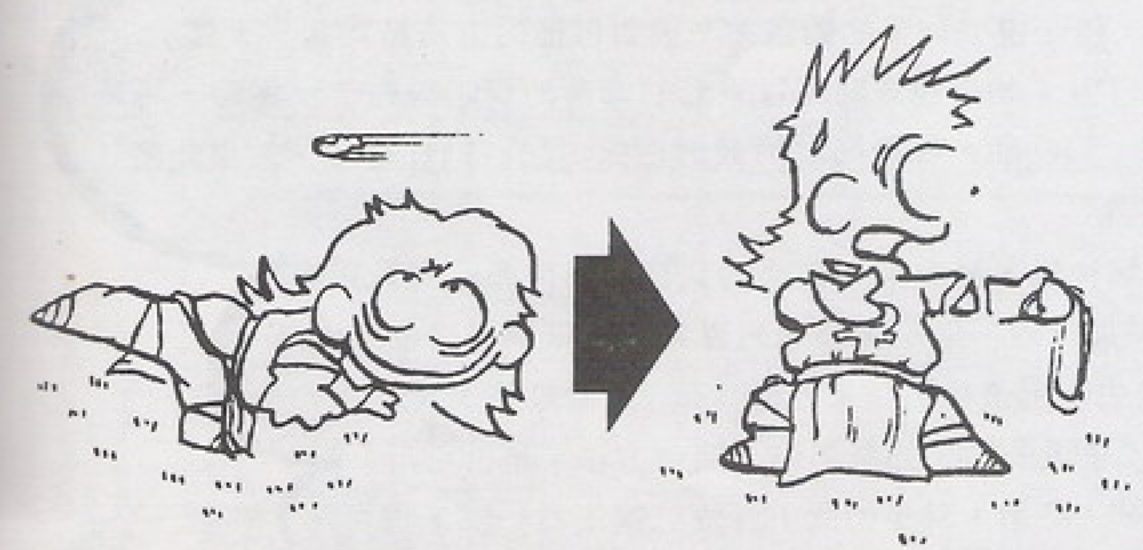


號	物品
253	Campfire
254	Cross
255	Tombstone
256	Protection Ring
257	Regeneration Ring
258	Invisibility Ring
259	Table Leg
260	Shadow
261	Table Leg
262	Shadow
263	Stocks
264	Fishing Pole
265	Fish
266	Grave
267	Guillotine
268	Lever
269	Drawbridge
270	Balloon Plans
271	Doorsill
272	Steps
273	Tile
274	Yew Log
275	Blue Potion
276	Steps
277	Yew Board
278	Passthrough
279	Tsble
280	Passthrough
281	Fence
282	Bars
283	Anchor
284	Rope
285	Pole
286	Walkway
287	Water Wheel
288	Crank
289	Log Saw
290	Mill Stone
291	Shaft
292	Gearword
293	Chain
294	Light Source
295	Heat Source
296	Xylophone
297	Oaken Door

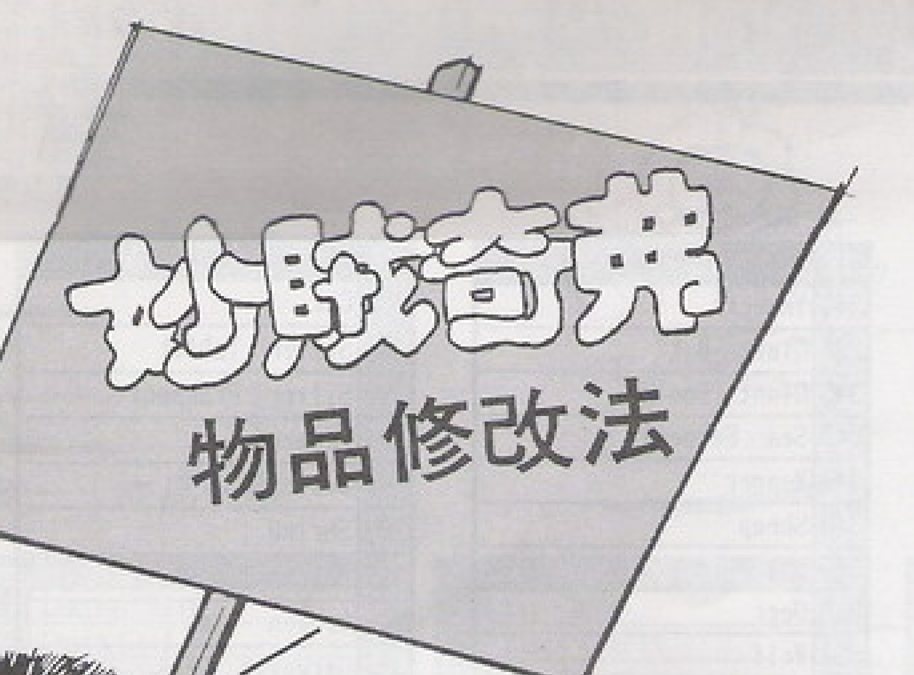
號	物品
298	Windowed Door
299	Cedar Door
300	Steel Door
301	Doorway
302	Archway
303	Carpet
304	Cookfire
305	Ladder
306	Trellis
307	Volcano
308	Hole
309	Bones
310	Portcullis
311	Stone Table
312	Stone Lion
313	Silver Horn
314	Floor
315	Stone
316	Lamppost
317	Fire Field
318	Poison Field
319	Protection Field
320	Sleep Field
321	Statue
322	Pool
323	Monolith
324	Pillar
325	Book Stand
326	Mine Shaft
327	Throne
328	Altar
329	Altar of Singularity
330	Mat
331	Government sign
332	Sign－內容
333	Gargoyle sign－內容
334	Secret Door
335	Egg
336	Charge
337	Effect
338	Blood
339	Dead Body
340	Dead Cyclops
341	Dead Gargoyle
342	Giant Rat

號	物品
343	Insects
344	Giant Bat
345	Giant Squid
346	Sea Serpent
347	Reaper
348	Sheep
349	Dog
350	Deer
351	Wolf
352	Ghost
353	Gremlin
354	Mouse
355	Gazer
356	Bird
357	Corpser
358	Snake
359	Rabbit
360	Rot Worm
361	Giant Spider
362	Gargoyle
363	Gargoyle
364	Acid Slug
365	Tangle Vine
366	Tangle Vine
367	Daemon
368	Skeleton
369	Drake
370	Headless
371	Troll
372	Mongbat
373	Wisp
374	Hydra
375	Slime
376	Fighter
377	Swashbuckler
378	Mage
379	Villager
380	Merchant
381	Child
382	Guard
383	Jester
384	Peasant
385	Farmer
386	Musician
387	Woman

號	物品
388	Cat
389	Silver Tablet
390	Silver Fragment
391	Farmer
392	Musician
393	Shrine
394	Britannian Lens
395	Broken Lens
396	Gargoyle Lens
397	Statue of Mondain－人物
398	Statue of Minax－人物
399	Statue of Exodus－人物
400	Dead Cyclops
401	Part of a Map
402	Part of a Map
403	Part of a Map
404	Part of a Map
405	Part of a Map
406	Part of a Map
407	Part of a Map
408	Part of a Map
409	Lord British
410	Avatar
411	Dragon
412	Ship
413	Silver Serpent
414	Skiff
415	Raft
416	Nothing
417	Dragon Egg
418	Hatched Dragon Egg
419	Pull Chain
420	Balloon
421	Mammoth silk Bag
422	Balloon Basket
423	Balloon
424	Cyclops
425	Hydra
426	Giant Scorpion
427	Giant Ant
428	Cow
429	Alligator
430	Horse







妙賊奇弗 物品修改法

潘以和

在一個風和日麗的下午，我要去當賊哦！不不…我是說我要去買*妙賊奇弗*，回來後馬上玩，發現它畫面很好、內容緊張有趣……但是！每次遇上敵人後，幾乎只有死的份，而且剛開始時速度只有幾個％而已，常用逃跑也跑不掉，一下子就死翹翹。施展三隻手是要至少能力30％以上，要不然就死掉，陷阱也沒解多少。最後！立下志願，發憤圖强……（太誇張了！）立志！找出「偷懶法」改了之後，你就擁有「30」多枝武器、護甲、法術…等，還有……速度、力量、體質、生命力、偷的能力、解陷阱能力、魅力……等等！十多種狀況和技能 100%等。不必眼紅，馬上就把方法告訴你，喂！喂！不要激動！方法如下：

```
File=SG.            Relative sector 0000000, Clust 00277, Disk

Displacement ------------------- Hex codes -------------------
 0000(0000)   64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00 64 00
 0016(0010)   64 00 64 00 64 00 64 00 64 00(1E 14)64 00 64 00
 0032(0020)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0048(0030)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0064(0040)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0080(0050)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0096(0060)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0112(0070)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0128(0080)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0144(0090)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0160(00A0)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0176(00B0)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0192(00C0)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0208(00D0)   01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
 0224(00E0)   01 01 01 01 01 01 44 41 54 41 00 00 00 00 FF FF
 0240(00F0)   FF FF 45 46 4D 4F 44 45 00 00 00 00 9B 4F 6B 00
```

把圖雙線處改64，單線處改01，括號改1E 14

解說：64是表示100 ％，01是表示擁有的東西，括號是金錢，1E 14並不是最大值。

缺點：經驗、火種等等……都無法修改。

有機會再見，BYE!

星式7號 第1、4關必殺絕招

星式7號是一個令人「窒息」的動作模擬遊戲，華麗的場景，魄力十足的音效，怪異又難纏的掠水鳥式飛機，各關令人頭疼不已的大頭目，絕對是所有VGA＋Ad-Lib的玩家不可錯過的好GAME。

自從在軟體世界第26期刊出了前期攻略後，相信許多玩家都能順利的見到各關頭目，不過筆者在與第1、4關頭目厮殺時，卻意外的發現了此二頭目的眞正「弱點」，今日在此提出，與各位玩家們共享：

第1關：駐守於此的是身形高大，邊走邊丟炸彈的頭目。一般對付他的方法是向其「大腳」用力的發射砲彈，筆者發現，如果在守關頭目乘光柱降落地面之前約1秒鐘時，將準星光對準光柱，同時使用「向上跳起」的功能，在最高點時發射砲彈，您一定會發現，原來此頭目如此不濟，「頭殼」被K了一下就…

第4關：打了半天將其他小嘍嘍解決後，發現乘飛碟來的竟是一個長著兩隻長腳的「大鳥叔叔」，趕緊啓動加速砲，但是卻沒想到寶貴的砲彈都從這位「大鳥叔叔」的雙腳之間溜過去了，最後還是被他的「蛋」給砸毀……（筆者因此差點毀了鍵盤）。事後一想，如果用第1關的方法，是否可行呢？沒錯！就是如此！各位玩家不妨一試，便可知曉。

／RAYMOND

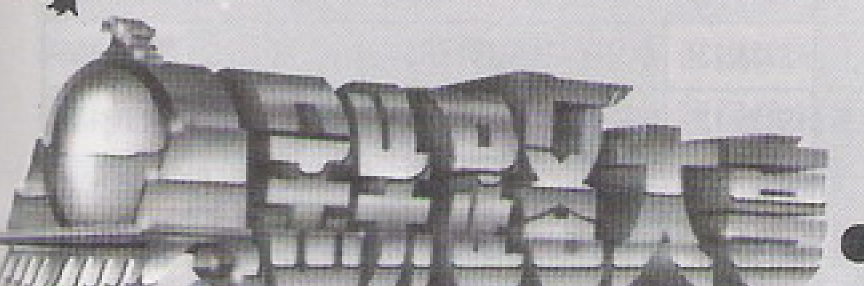


讀了軟體世界雜誌第26期及第29期的御封戰將修改篇後，再度吸引我踏上征途，經過一番修改發覺有些錯誤，特此提出訂正：

1. 第29期所登磁區 0 的$171～$180軍隊數量應該是在磁區 7 的$171～$180位址。
2. 磁區 7 的$163、$164是原來的領導能力，若只修改$165、$166的領導能力，經過一週後將會降回原來的領導能力，所以要連$163、$164也一起修改。

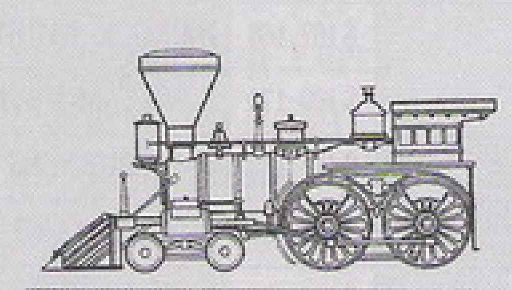
修‧改‧篇

／李彥宗

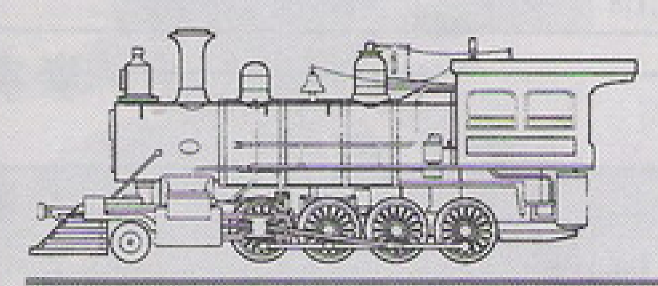


●在其他車站的經濟半徑內建站●

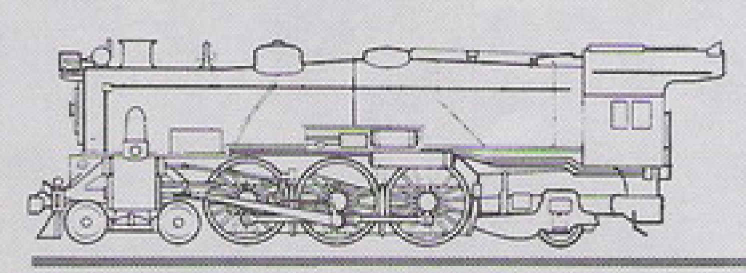
／曾國彰



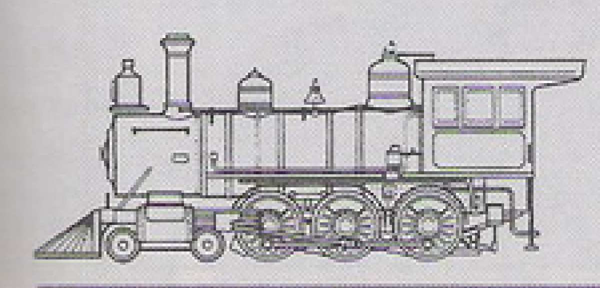
拜讀第27期中傅國忠先生所寫的鐵路大亨價格戰爭必勝法，筆者試了 n 次，雖然得勝的次數大大的提昇，但仍常有以一票之差飲恨的情況發生。在不服輸的個性下，本人挑燈夜戰，終於研究出了一些成果。



傅先生文中，在經濟半徑外建一個停車站，此法雖可使「列車作戰距離」（本人自己發明的名詞，指發生價格戰爭的車站與距離最近的我方車站之距離）減少許多，但一些大都市蓋的都是轉運站（terminal），其經濟半徑爲畫面上的三格，



當列車趕入車站時，卻發現旅客、貨物早已被搭載一空了。於是我就發明了這個「凌波微步大法」。方法是將鐵路鋪入敵人車站，展開價格戰爭，將時間凝結，在離交戰車站旁一格處建一



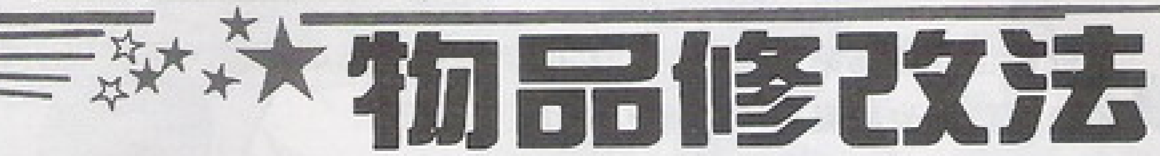
個信號站（signal tower），在原信號站處蓋一個停車站（depot）。嘿！嘿！稍爲有點IQ的發燒友大概知道了吧！派一輛列車專門爲此二車站服務。

如此一來，不但可賺到利潤，更是眞的達到了「微步」的功能了。



光速先鋒 物品修改法

/L.K.C.



為了替地球人找一個新的星球移民，在星際太空中奔走勞苦，披星戴月，不得不在奇怪善變的外星人前低聲下氣以換得足夠的資源以及零件。在29期推出光速先鋒提示篇與戰鬥指導篇之後，使得此遊戲更容易上手，成功的找到新的星球移民，不負全地球人的重託。

但是每當我在星際間穿梭奔忙時，常常想到地球人此時正在渴望得到好消息，而我還要忙著跟外星人打交道，賺更多的資源及零件，一下子兩三年過去未免太慢，辜負了大家的期望。於是取出PC-TOOLS進行修改副檔名為.SAV 儲存進度。

畢宿星團各項資源5 單位即可，冥星星團須10單位，零件也不必多（因你已超強），位址雖有兩個 BYTES ，改第一個就夠了（修改值為50就很夠了）。FUEL是怕你到處玩得太高興而不夠，可儲存進度再修改為 F4 01。另外在畢宿星團中殖民星球為行星1342的第三星球，在冥星星團則是TERRESTRIAL SYSTEM 3的第一星球。如此，只要一、兩個月就可完成任務。如果覺得太無聊還可展開大屠殺，消滅所有的星站基地，不跟外星人囉嗦。

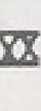
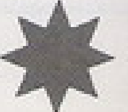


畢宿星團 SEC(SECTOR) 5

物品名	位址	物品名	位址
RADIOACTIVE	$133,134	CODY TARGETERS	$179,180
WATER	$135,136	VESPUCCI NEVIGATORS	$181,182
ORGANIC	$137,138	DATA CASINGS	$183,184
METAL	$139,140	MANEUVERABLE BURNERS	$187,188
TURBINES	$163,164	HIGH ENERGY BLATERSS	$191,192
NORMAL BURNERS	$165,166	NEUTRON SECONDARIESS	$193,194
ACCELERATORS	$167,168	HICKOCK TARGETERS	$201,202
NORMAL BLATERS	$169,170	NAGLLAM NEVIGATORS	$203,204
NORMAL SECONDARIES	$171,172	FAST BURNERS	$209,210
RADIATORS	$173,174	OAKLEY TARGETERS	$223,224
LINKAGES	$175,176	FUEL（SEC 3）	$319,320
CONVERTERS	$177,178		

冥星星團 SEC 11

物品名	位址	物品名	位址
RADIOACTIVE （SEC 10）	$483,484	CODY TARGETERS	$ 17，18
WATER （SEC 10）	$485,486	VESPUCCI NEVIGATORS	$ 19，20
ORGANIC （SEC 10）	$487,488	DATA CASINGS	$ 21，22
METAL （SEC 10）	$489,490	MANEUVERABLE BURNERS	$ 25，26
TURBINES	$ 01，02	HIGH ENERGY BLATERSS	$ 29，30
NORMAL BURNERS	$ 03，04	NEUTRON SECONDARIESS	$ 31，32
ACCELERATORS	$ 05，06	HICKOCK TARGETERS	$ 39，40
NORMAL BLATERS	$ 07，08	NAGLLAM NEVIGATORS	$ 41，42
NORMAL SECONDARIES	$ 09，10	FAST BURNERS	$ 47，48
RADIATORS	$ 11，12	OAKLEY TARGETERS	$ 61，62
LINKAGES	$ 13，14	FUEL （SEC 9）	$157，158
CONVERTERS	$ 15，16		





猴島小英雄 另一發現

猴島小英雄這個遊戲是盧卡斯公司另一個可以和SIERRA公司媲美的冒險遊戲。它有許多特色，其中一個特色就是它非常地活。當然，我指的不是主角無論如何都不會死，而是說某些事情並沒有一定的方法，而對話也並不是一成不變。Mr.TRILLION的攻略中，有許多有趣的對話都沒有提到。在此筆者特地提出一些，以博君一笑。

1.圖16中，從右方ARCHWAY到左方 ARCHWAY，是不是必須繞過寶地圖的呢？有一條捷徑，發現了嗎？圖16中，主角Guybrush右方有一道門，注意到了嗎？進去（OPEN DOOR）之後，從那裡出來呢？你若是再走進去，又到了哪個地方呢？自己摸索吧！

2.第85項，開保險箱的方式，恐怕不只這一種吧！我個人就碰過三次不同的密碼呢！

3.第 128 頁，壓在紙上的小石頭似乎沒用到，打開看看（OPEN）出現了打火石（FLINT），幹嘛用的呢？等下再說。

4.別忘了把每一張紙收集起來，並觀察物品欄中MEMO的變化，挺有趣的。由此也可看出作者之用心！

5.第 140 項，有沒有別的方式點燃火藥呢？當然有，否則我們的打火石作什麼用？不過，打火石需要和金屬摩擦，怎麼辦呢？試試SPYGLASS吧！

6.第 149 項，注意到門上兩塊木板了嗎？很顯然的，食人族們認爲這樣就能關住鼎鼎大名的Mac Gyver…哦，不是！是Guybrush 了嗎？逃出去很容易，再回來試試看，下次他們會用什麼方式來關住你呢？注意門上的變化，你就會知道什麼叫文明！

7.圖 147 中，有許多的 Hut ，試試<Look at Hut>，雖然他會告訴你那是空的，但五間 Hut 都去看看，你會發現他所表達的方式都不一樣，挺好玩的。

8.第 171 項，必須向導航頭借項鍊，可是一定要用威脅的方式嗎？Of course not！你可以把他當成你的媽媽（嘔…）撒撒嬌吧（一直選有Please 的那一句）！導航頭拗不過你，就會借給你這個Big Baby了！

9.第 195 項，想不想和LeChuck罵個痛快？還有I can't believe your…那一句，你就可以好好的和他罵一頓了！



幽‧靈‧騎‧士

‥怪物屬性修改法‥

/Knight

在看了第30期的幽靈騎士修改篇後，發現有部分遺漏，因此特別在此加以補充。

以上修改寶石類因較鋼幣值錢，每一個人可攜帶金額較多而不至超重。而如果只修改經驗值而不修改位址S198，則必須再打一場戰鬥才可以升級，太過於麻煩。人位狀態最主要是怕精靈類的隊員死亡，又不能復活，如果重新創造再訓練，未免太累了吧。

當最後一場和索斯王對決時，你會發現除了索斯王外，你還必須對付四個死亡騎士及四個鐵異形，魔法對它們完全沒有用，只能靠肉搏戰，而它們不只會用火球術轟你；還會使你的隊員感到害怕而逃走，因此要打勝這一場並不是那麼容易，爲了避免各位功敗垂成，特別在此公佈怪物HP的修改法，使各位輕鬆過關。

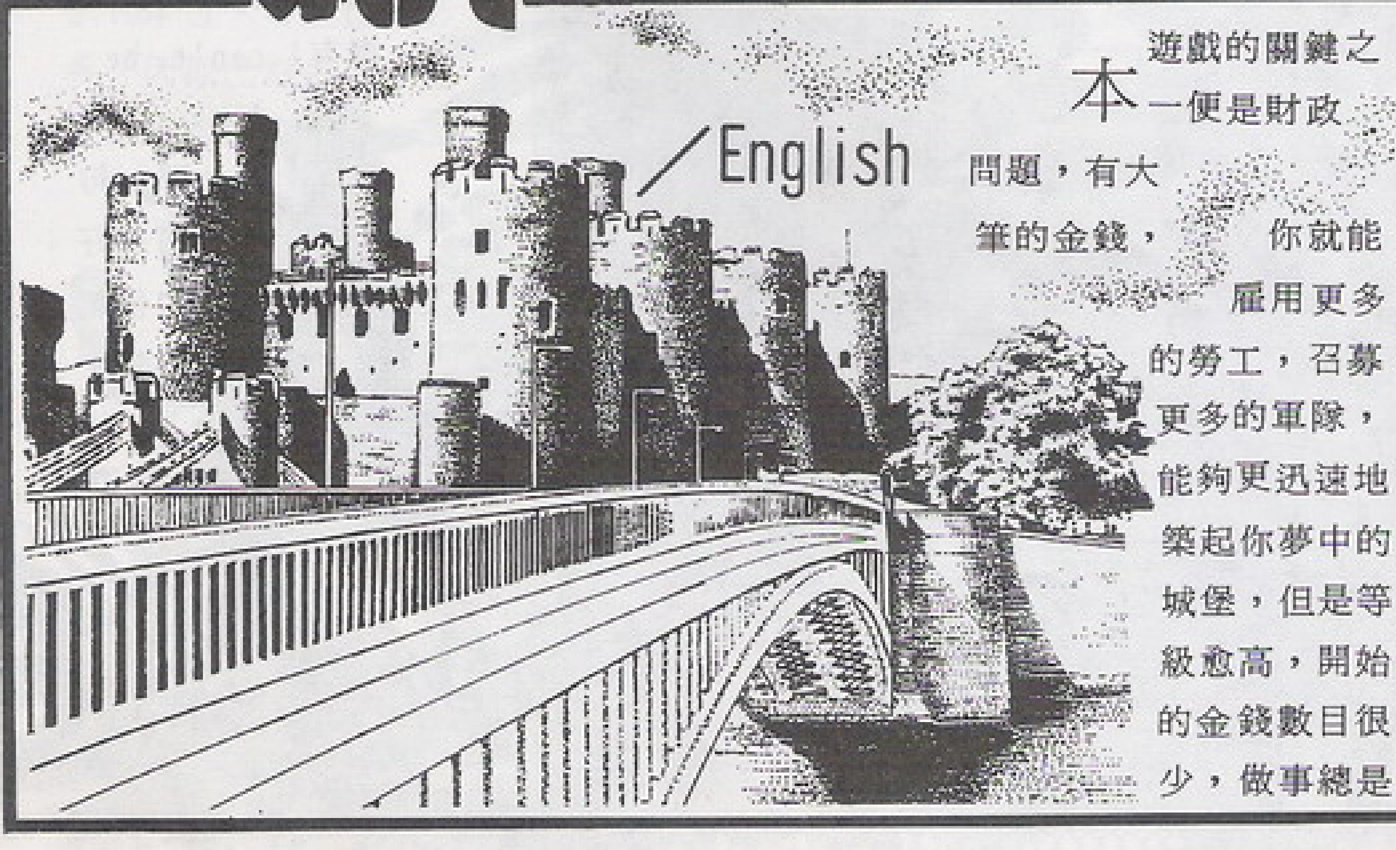
進入 PCTOOLS 後，找到 DKK 目錄下的MON-1CHA.DAX檔，此檔即儲存各個怪物的資料。請先找到怪物名稱，在名稱第一個字母的前五個位址即前一個怪物的HP值，若只修改此值，則怪物有時會在戰鬥時逃走，若要怪物不逃走的話，則必須修改怪物名稱後第一個和HP值相同值的位址，把兩者修改成相同。修改之後，必定戰無不勝，攻無不克。

SECTOR 000	
位址	意義
$065，$066	GEM
$067，$068	JEWELRY
$198	01表示可以升級
$199，$200	00 01表示人物狀態 OK

```
File=MON1CHA.DAX    Relative sector 0000012, Clust 00124, Disk Abs Sec 0000256
Displacement ------------- Hex codes -------------                ASCII value
 0256(0100)  3E 2C FA 00 04 10 50 DC 05 10 F6 00 06 10 02 00    >,.  P
 0272(0110)  0B 00 AF 44 BF 00 03 0F 00 A1 44 FE 00 FD 01 F5
 0288(0120)  00 00 50 FF 00 09 09 4C 4F 52 44 20 53 4F 54 48     P   LORD SOTH
 0304(0130)  FA 00 FE 12 FE 0A FE 09 FE 0E FC 11 FE 64 03 00
 0320(0140)  30 06 02 FC 00 0A 19 00 3B 01 03 04 05 03 05 0C    0        ;
 0336(0150)  12 F5 00 02 5D 36 B2 F8 00 00 12 F2 00 FE 02 0A       ]6
 0352(0160)  00 01 00 0A 00 03 00 3C 01 00 05 F8 00 04 08 3B           <       ;
 0368(0170)  74 0E 10 F6 00 01 02 08 BB 00 04 5A 04 00 4F 36    t          Z  O6
 0384(0180)  FE 00 FD 01 F5 00 00 3B FF 00 0C 0C 5A 4F 4D 42           ;    ZOMB
 0400(0190)  49 45 20 47 49 41 4E 54 FD 00 FE 0A FE 03 FE 0A    IE GIANT
 0416(01A0)  FE 03 FC 0A FD 00 02 30 07 02 FC 00 05 19 00 32          0        2
 0432(01B0)  82 0A 0B FE 0C 03 0D 0C 08 0D F8 00 04 01 00 1B
 0448(01C0)  43 B2 F8 00 00 08 F2 00 05 05 04 00 01 00 08 FD    C
 0464(01D0)  00 00 37 FE 00 00 03 F8 00 04 08 32 58 02 0C F6      7        2X
 0480(01E0)  00 01 0F 08 B4 00 FD 01 F5 00 00 32 FF 00 05 05               2
 0496(01F0)  49 47 4F 52 46 F6 00 FE 12 F6 0A FE 14 03 00 30    IGORF           0
```

※圖中畫橫線處即爲索斯王的生命值，將其改爲01，就可輕易戰勝了。

築城大師 金錢修改法



/English

本遊戲的關鍵之一便是財政問題，有大筆的金錢，你就能雇用更多的勞工，召募更多的軍隊，能夠更迅速地築起你夢中的城堡，但是等級愈高，開始的金錢數目很少，做事總是礙手礙腳，莫驚，只要使用Pc-tools，就萬事O.K.了。

首先編輯SAVEGAME的第0磁區，第.000檔167 及 168 位址，修改成 FF 7F即可。注意，此值乃爲上限值，如再貪心就……是不是有一大筆金錢呢！好好利用，給勞苦功高的勞工加點薪吧，你會發現效率會提高喔！

冰城傳奇III

THIEF of FATE

命運之賊

修改篇

／吳拓嵩

此篇修改法包括下表所列的項目，只要依照本篇去修改，可保證你在冒險的旅途中安然無恙，所戰皆捷，相信只要功力夠的話，很快就能玩完了，如果還是玩不完，就趕快ㄎ一ㄤ一本33期雜誌來參考，一定可以玩得完。

檔名：GAME.SAV

位址	意義	修改值
00～0F	姓名	不用改
10～14	5項屬性	最大值爲1F
15～18	經驗值	隨便改
19～1C	金錢	隨便改
1F	等級	最高爲0D
21～24	生命點數	0F 27
25～28	法力點數	0F 27
29	職業	見表1
2A	種族	見表2
2B	性別	00＝男性，01＝女性
2E～2F	AC值	0F 27以下（改太多會變成正的）
30～53	物品	每一項物品佔3位元組： 第1位元組爲00＝未使用，01＝使用中，02＝不能使用。 第2位元組爲物品編號，見表3。 第3位元組爲使用次數，FF爲無限次。
54～63	法術	前15位元組填FF，最後一個填F8，即可擁有所有法術。
64～66	特殊技能	小偷： 64＝DISARM TRAP能力 65＝INDENTIFY ITEM及CHEST能力 66＝HIDE IS SHADOW及CRITICAL HIT能力
		獵人： 64＝CRITICAL HIT能力
		詩人： 64＝可唱的次數 65＝所會的曲數 以上均改爲FF。

表1：職業	
代碼	職稱
00	Warrior
01	Sorcerer
02	Wizard
03	Conjurer
04	Magician
05	Rogue
06	Bard
07	Paladin
08	Hunter
09	Monk
0A	Archmage
0B	Geomancer
0C	Chronomancer

表2：種族	
代碼	名稱
00	Human
01	Elf
02	Dwarf
03	Hobbit
04	Half-Elf
05	Half-Orc
06	Gnome





表 3

代碼	物品名稱
01	Torch
02	Lamp
03	Broadsword
04	Shartswork
05	Dagger
06	War Axe
07	Halbard
08	Long Bow
09	Staff
0A	Buckler
0B	Tower Shield
0C	Leather Armor
0D	Chain Mail
0E	Scale Armor
0F	Plate Armor
10	Robes
11	Helm
12	Leather Gloves
13	Gauntlets
14	Mandolin
15	Spear
16	Arrows
17	Mthe Sword
18	Mthe Shield
19	Mthe Chain
1A	Mthe Scale
1B	Giant Fan
1C	Mthe Bracers
1D	Bard Sword
1E	Fire Horn
1F	Litewand
20	Mthe Dagger
21	Mthe Helm
22	Mthe Gloves
23	Mthe Axe
24	Shuriken
25	Mthe Plate
26	Molten Fag
27	Spell Spear
28	Shield Ring
29	Fin's Flute
2A	Kael's Axe
2B	Mthe Arrows
2C	Dayblade
2D	Shield Staff
2E	Elf Cloak
2F	Havkbjade
30	Admt Sword
31	Admt Shield

代碼	物品名稱
32	Admt Helm
33	Admt Gloves
34	Pureblade
35	Boomerang
36	Ali's Carpet
37	Luck Shield
38	Dozer Fgn
39	Admt Chain
3A	Death Stars
3B	Admt Plate
3C	Admt Bracers
3D	Slayer Fgn
3E	Pure Shield
3F	Mage Staff
40	War Staff
41	Thief Dagger
42	Soul Mace
43	Ogrewand
44	Kato's Bracer
45	Sorcerer Staff
46	Galt's Flute
47	Frost Horn
48	Ag's Arrows
49	Dmnd Shield
4A	Bard Bow
4B	Domnd Helm
4C	Elf Boots
4D	Vanguisler Fgn
4E	Conjur Staff
4F	Staff Of Love

代碼	物品名稱
50	Hame Sword
51	Power Staff
52	Breath Ring
53	Dragon Shield
54	Dmnd Plate
55	War Gloves
56	Wizhelm
57	Dragonwand
58	Deathring
59	Crystal Sword
5A	Speed Boots
5B	Flame Horn
5C	Zen Arrows
5D	Death Drum
5E	Pipes Of Pen
5F	Power Ring
60	Song Axe
61	Trick Brick
62	Dragon Fgn
63	Mage Fgn
64	Troll Ring

代碼	物品名稱
65	Aram's Knife
66	Angra's Eye
67	Herb Fgn
68	Master Wand
69	Brother Fgn
6A	Dynamite
6B	Thor's Hammer
6C	Stone Blade
6D	HolyHandgrenade
6E	Master Key
6F	Nospin Ring
70	Crystal Lens
71	Smokey Lens
72	Black Lens
73	Sphere Of Lens
74	Wand Of Power
75	Acorn
76	Wineskin
77	Night Spear
78	Tslotha's Head
79	Tsloth's Heart
7A	Arefolia
7B	Valarian's Bow
7C	Arwsof Life
7D	Canteen
7E	Titan Plate
7F	Titan Shield
80	Titan Plate
81	Fire Spear
82	Willow Flute
83	Fire Brand
84	Holy Sword
85	Wand Of Star
86	Light Star
87	Crown Of Truth
88	Belt OfAlliria
89	Crystal Key
8A	Tao Ring
8B	Stealth Arrow
8C	Yellow Staff
8D	Stady Eye
8E	Divine Halbard
8F	Lncense
90	I-ching
91	White Rose
92	Blue Rose
93	Red Rose
94	Yellow Rose
95	Rainbow Rose
96	Magic Triangle
98	HammerOf Wrath
99	Ferofist's Helm

代碼	物品名稱
9C	Helm Of Justice
9D	Sceadu's Cloak
9E	Shadelance
9F	Black Arrows

代碼	物品名稱
A0	Werra's Shield
A1	Strifespear
A2	Sheetmusic
A3	Right Key
A4	Left Key
A5	Lever
A6	Nut
A7	Bolt
A8	Spanner
A9	Shadoe Lock
AA	Shadow Door
AB	Misericorde
AC	Holy Arenger
AD	Shadowshiv
AE	Kali's Garrote
AF	Flame Knife
B0	Red's Stiletto
B1	Heartseeker
B5	Dmnd Scale
B6	Holy TNT
B7	Eternal Torch
B8	Oscon's Staff
B9	Angle's Ring
BA	Death Horn
BB	Staff Of Mangar
BC	Tesla Ring
BD	Dmnd Bracers
BE	Death Fgn
BF	Thunder Sword
C0	Poison Dagger
C1	Spark Blade
C2	Galvanic Oboe
C3	Harmonic Gem
C4	Tung Shield
C5	Tung Plate
C6	Minstrels Glove
C7	Humters Cloak
C8	Death Hammer
C9	Blood Mesh Robe
CA	Soothing Balm
CB	Mages Cloak
CC	Familiar Fan
CD	Hourglass
CE	Thieves Hood
CF	Surehand Amulet
D0	Thieves Dart
D1	Shrill Flute
D2	Angel's Harp
D3	The Book
D4	Troth Lance
D5	Dmnd Suit
D6	Dmnd Flail
D7	Purple Heart
D8	Titan Bracers
D9	Eelskin Tunic
DA	Sorcerer's Hood
DB	Dmnd Staff
DC	Crystal Gem
DD	Wand Of Force
DE	Cli Lyre
DF	Youth Potion
F0	Mthr Suit
F1	Titan Suit
F2	Mages Glove
F3	Flare Crystal
F4	Holy Missile
F5	God's Blade
F6	Hunter Blade
F7	Staff Of God
F8	Horn Of Gods

魔眼殺機 無敵版

／高誌煌

首先進入Pc-tools，編輯 EOB.EXE 檔。

1. 食物：

在 SECTOR 186，位址 490，將 FE 8F A3 F5改爲 90 90 90 90。

2. 生命值：

在 SECTOR 136，位址 151，將 26 88 47 1B改爲 90 90 90 90。

這可使你擁有不死之身，面對敵人法術或近身攻擊時也不怕，從容應戰，即使中毒也不會減少生命值，而且也不會飢餓，如何？夠帥吧！



／寶寶

完結篇

LEVEL 7 UPPER REACHES OF THE DROW

現在起你置身於黑暗精靈之域了。由於牆壁爲深紫色，所以有許多的文字或機關會被遺漏，請張大眼睛用力看每一面牆吧！整個黑暗精靈之域是互相連通的，各層之間有許多樓梯可供交通，大家想必玩得東倒西歪，七孔流血。在本層遊蕩的怪物有Drow Elf（黑暗精靈）和Skeletal Lord（骷髏騎士），這兩者都不是省油的燈，Drow Elf的劍有魔法，會使人麻痺；Skeletal Lord則有最强的攻擊力，常記些Remove Paralysis和攻擊魔法（Fireball等）有助於作戰，謹記在心！！

1.通往第六層的46。當你首次來到第七層時，有四個Drow在此恭候大駕，不要和他們衝突，把鳥人的蛋交給他們作爲賄賂

(BRIBE)。

2.巡邏隊。

3.訊息：「Don't delay」。

4.踩到4A、4B、4C、4D。任一點都將啓動火球由4A往東飛到4B，再往北飛。

7.火球術的卷軸，務必要拿。

8.用 gold key 開 9 的門，通往第六層的14。

13.一個華而不實的盾。

14.西邊牆上的開關可關閉北邊的陷阱。當你使用開關時火球會由北方飛來，到16處轉向東邊撞去。

15.踩上之後發生和使用開關是相同的。

19. ABC 各關一個 Skeletal Lord。在 A 房間還有一個 6 級牧師——Ileria的枯骨和牧師的聖物。

20.打開19的門。

22.巡邏隊。

23.用 key 開的門。

25.八大石器之一—— Luckstone Medallion 。

26.通往第八層的 1 。

27.巡邏隊。

29.巡邏隊。

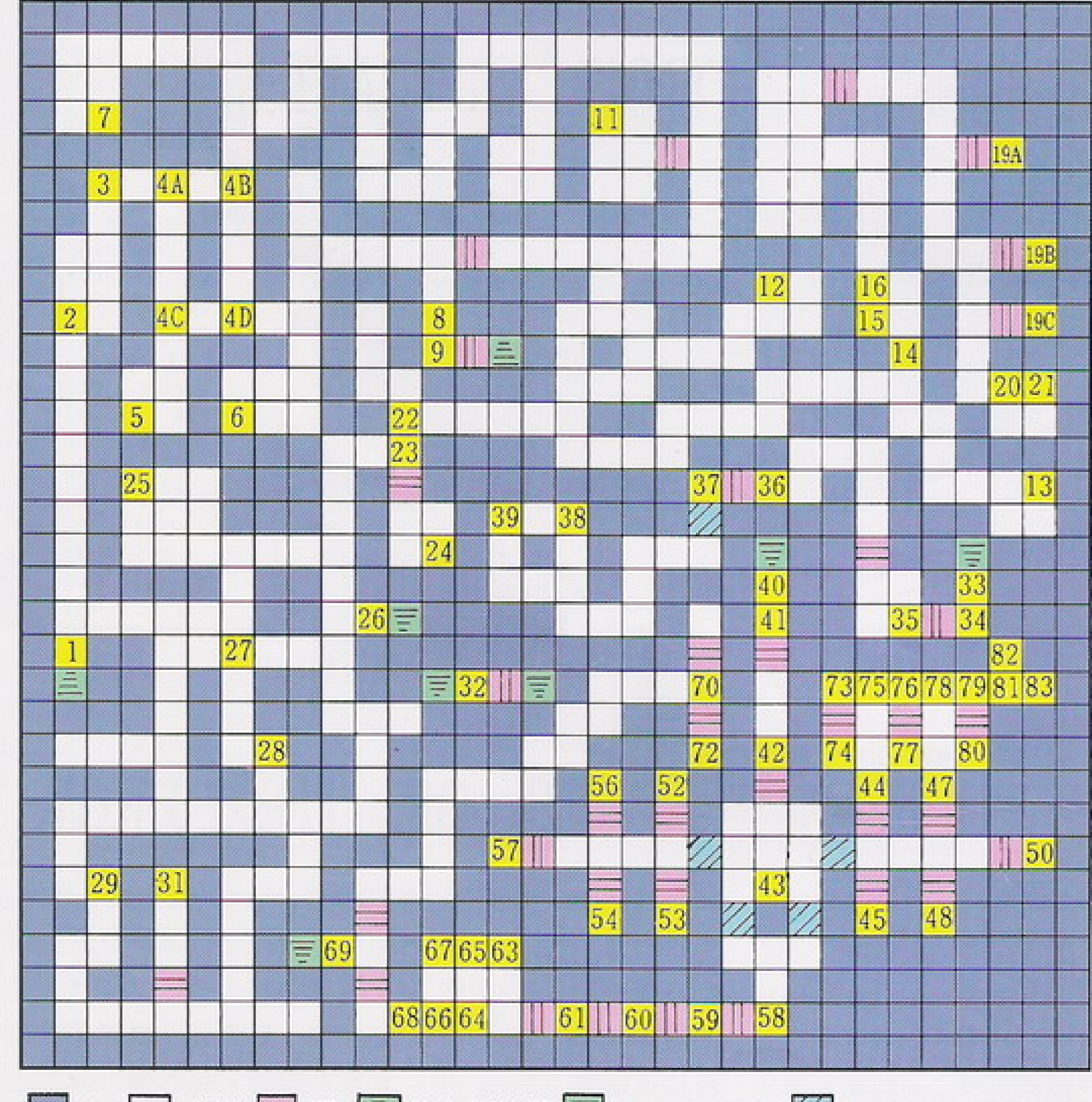
32.西邊通往第八層的 2 ，東邊通往第八層的 9 。

33.通往第八層的16。

34.訊息：「One battle for glory」。

35.一個 Skeletal Lord。





36.訊息：「One sacrifice made」。

37.放一件小物品在西邊的牆洞內，再按北方牆上的蜘蛛形機關即可開幻牆。

38.跳入陷阱可到第八層的81，並且不會受傷。

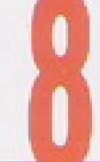
39.訊息：「One leap of faith」。和＋2的protection ring。

40.通往第八層的14。訊息：「No turning back」。

41.訊息：「One Way。」

42.訊息：「Fight for your freedom」。

43.開關可開四周的四面機關牆。
44.一個 skeletal lord並自動開啓房間53。
45.一支 key 並自動開啓房間52。
47.一個 skeletal lord並自動開啓房間54。
48.二個 skeletal lord並自動開啓房間56。
50.四個 skeletal lord並自動開啓房間57。雷電術的卷軸！
52.自動開啓房間53。
53.一個 skeletal lord並自動開啓房間44。
54.同上。
56.一個 skeletal lord並自動開啓房間 48。
57.一個 skeletal lord並自動開啓房間50。
58.、61.用jeweled key 開門。
59.、60.用 drow key 開門。
63.北邊的傳送門以 medallion 啓動，通往第四層的59。東邊的傳送門故障。
65.北邊的傳送門以dagger啓動，通往第九層的11。
67.北邊的傳送門以necklace啓動，通往第五層的24。西邊的傳送門以holy啓動，通往第十一層的 3 。
68.以 ruby key 開門。
69.通往第八層的24。
72.傳送點。目的地爲82。
73.訊息：「Weapon」。
74.名叫：「Slicer」的＋ 3 短劍。
76.訊息：「 Armor 」。
77.＋3 elven Bracers of Defense。
79.訊息：「 Magic 」。
80.Ring of Magic 。
75.、76.、81.以 gold key 開門，但只能開其中一個。
83.傳送點。目的地爲70。

LEVEL  DROW OUTCASTS

這層會出現惱人的Drider，由於它奇特的武器——矛，可以飛擲，所以中、後排的隊員亦可能受傷，由於Drider往往成群出現，故用Fireball和Lightning Bolt一次打一排是不錯的打法。另一種怪物 Hell Hound 只要用刀砍就over了，不值一提。

1.往的七層的26。
2.往第七層的32（左）。
3.一面有著蜘蛛標記的幻牆在北邊。
4.用 ruby key 開北邊的門。
7.往第九層的 1 。
9.往第七層的32（右）。



10.往第九層的86。
13.往第九層的 3 。
14.往第七層的40。
16.往第七層的33。
17.把red gem 放在北面的牆洞中即可開門。
19.把任何一隻 key 放在牆洞中，按下蜘蛛形按鈕之後 key 會變爲 gem ，沒有次數限制！
20.訊息：「One gem for one key」。
21.往第九層的10。
22.北面爲有蜘蛛標記的幻牆。
24.往第七層的69。
25.180° 的旋轉盤。
26.一些 Driders 。
27.傳送點。目的地爲29。
28.一支Scepter of Kingly Might。
31.一副-3的plate mail叫做「Plate Mail of Great Beauty 」。
32.Driders & Hell hound 。
33.Driders 。
34.北邊是以stone Scepter 開啓的傳送門。目的地爲第十層的 7 。
37.西邊牆上的鈕可開門。
38.火球會射到此處，請儘快向西移動！
39.北邊的火球射到此處。
40.一個陷阱，躲火球時小心！
41.火球射到此處，快向西北移動！
42.火球由南邊射到此處。
43.一個陷阱。
45.二隻 Hell hounds。
46.傳送點。目的地爲48。
47.一支 Ring of Sustenance。
48.傳送點。目的地爲46。
49.許多 Hell hound 在此區域。小心！
51.南邊牆上的鈕可開關。
54.訊息：「 Turn around」。一讀牆上的訊息就被傳到56！
56.一讀訊息就被傳到54。
57.西邊牆上的鈕可開四個門。

59.往第九層的38。

62.兩隻 Driders 。

63.從西邊才能開的門。

64.由第七層的16處才能進入此房間。

65.Hell hound 一隻。可以傳到本層的 1 。

66.兩隻 Hell hound 。

68.～71.可各開關本身西邊的陷阱。

72.由第十層的 7 傳到此，無法從此地傳到他處。

73.Wand of Lightning Bolt。

75.踩到此處南邊幻牆立即封死。

76.踩到此處北邊幻牆立刻封死。

77.Ice storm 的卷軸！！

79.傳到85。

80.訊息：「 One's faith repaid」。

81.從第七層的38可跳到此處。

82.Potion of Extra Healing。

83.門只能由南邊開。

84.傳送點，目的地為18。

86.叫做「Nightstalker 」的＋ 3 long sword 。

牆　走道　門　往上的樓梯　往下的樓梯　幻牆或有機關的牆

LEVEL 9 LOWER REACHES OF THE DROW

精靈之域的底層。在此已見不到黑暗精靈的蹤跡，只有移轉獸（Displacer Beast）和極少量的食鐵怪（ Rust Monster ）。這兩者都不會對你構成任何威脅。這層的目標為：1.找到 NPC「 Beohram 」的屍體，縱使你不屑於其七級 Fighter的能力，也要考慮一下其＋5 long Sword及Plate Mail的優良配備。2.一些魔法師卷軸及附有Fireball的棒子。

1.通往第八層的 7 。

2.以 jeweled key 開北邊的門。

3.通往第八層的13。

4.以 drow key 開南邊的門。

5.訊息：「One key of one green gem」。

6.牆上有一個洞，把寶石放入其中，到 7 處按下蜘蛛形的機關，你的寶石將變成jeweled key，一次一支，沒有次數限制！

8.訊息：「 It is written, the key lies on the other side」。

9.以jeweled key 打開北邊的門。

10.通往第八層的 7 。

11.一扇傳送門。以stone dagger 啓動，目的地爲第七層的65。

13.幻牆。

17.西邊牆上有一個洞，把在第十一層發現的「Orb of Power」放入洞中之後，身上所帶的魔法物品會完全顯現，但 Orb 會消失。

18.訊息：「Oracle of Devouring」。

19.幻牆。

22.幻牆。

23.只能從東邊開的門。

24.房內有二隻移轉獸。

26.走過此處使 28 處的Hall of Thieves 失效。

27.訊息：「Thank you」。也有可能是「You foryot something」。

28.當你的隊員走過這段路時，身上的物品會跑到牆上的洞內，唯一阻止之法就是經過26。

29.訊息：「Hall of Thieves」。

30.把glowing rock放入東邊的牆洞中即可開門。

31.兩隻移轉獸在此。

33.把glowing rock放入洞中開門。

35.訊息：「Watch your head」。頭頂上有個大洞。

36.當你站在此處，一個 glowing rock會從東邊飛出來並落下。走到37也會發生同樣的事。

38.通往第八層的59。

39.訊息：「Donate sword」，放一支劍在這。

40.訊息：「Donate armor」，放一副鐵甲在這。

41.訊息：「Donate food」，放一份ration在這。

42.訊息：「Donate missoile」，放一支箭在這。

43.在39～42放上該放的東西後門會打開，門後有兩隻移轉獸。

44.Poison Potion，別喝！

45.一隻移轉獸。

51.兩隻蝕鐵怪。

52.以 drow key 開門。

53.一隻蝕鐵怪。

54.訊息：「The cunning and agile shall survive」。

55.若站在此處會受到飛鏢攻擊！

57.Beorham 的枯骨，另有一把叫「Severious」的＋5長劍及若干裝備！

60.南邊的牆會射出Magic Missile。

61.訊息：「Drow word for but-

牆　走道　門　往上的樓梯　往下的樓梯　幻牆或有機關的牆

ton」。

62.可能遭到 A 處發射的魔法飛彈的攻擊！

63.～67.分別可開啓 A ～ D 、F 的 Magic Missile 發射器！

68.開啓 E 的發射器，drow key 可開門。

69.到75走一遭回來後西邊的幻牆即消失不見。

70.只能由第八層的陷阱落到此處，有 Potion of Extra Healing。

71.北邊爲幻牆。

75.往北邊丟東西以關閉西邊的幻牆，再丟個東西到西邊的陷阱，以開啓69處的幻牆。

76.通往第十層的47。

77.通往第十層的53。

78.按南邊牆上的按鈕開啓北邊的幻牆。

80.一隻蝕鐵怪。

81.Wand of Fireball。

82.西邊的牆上有蜘蛛形的按鈕，北面爲幻牆。

83.放一個物品在西邊的牆洞中，到82按鈕，幻牆即會消失。

84.通往第十層的 1 。

86.通往第八層的10。

87.訊息：「Storage」。

90.一面幻牆，此處有卷軸。

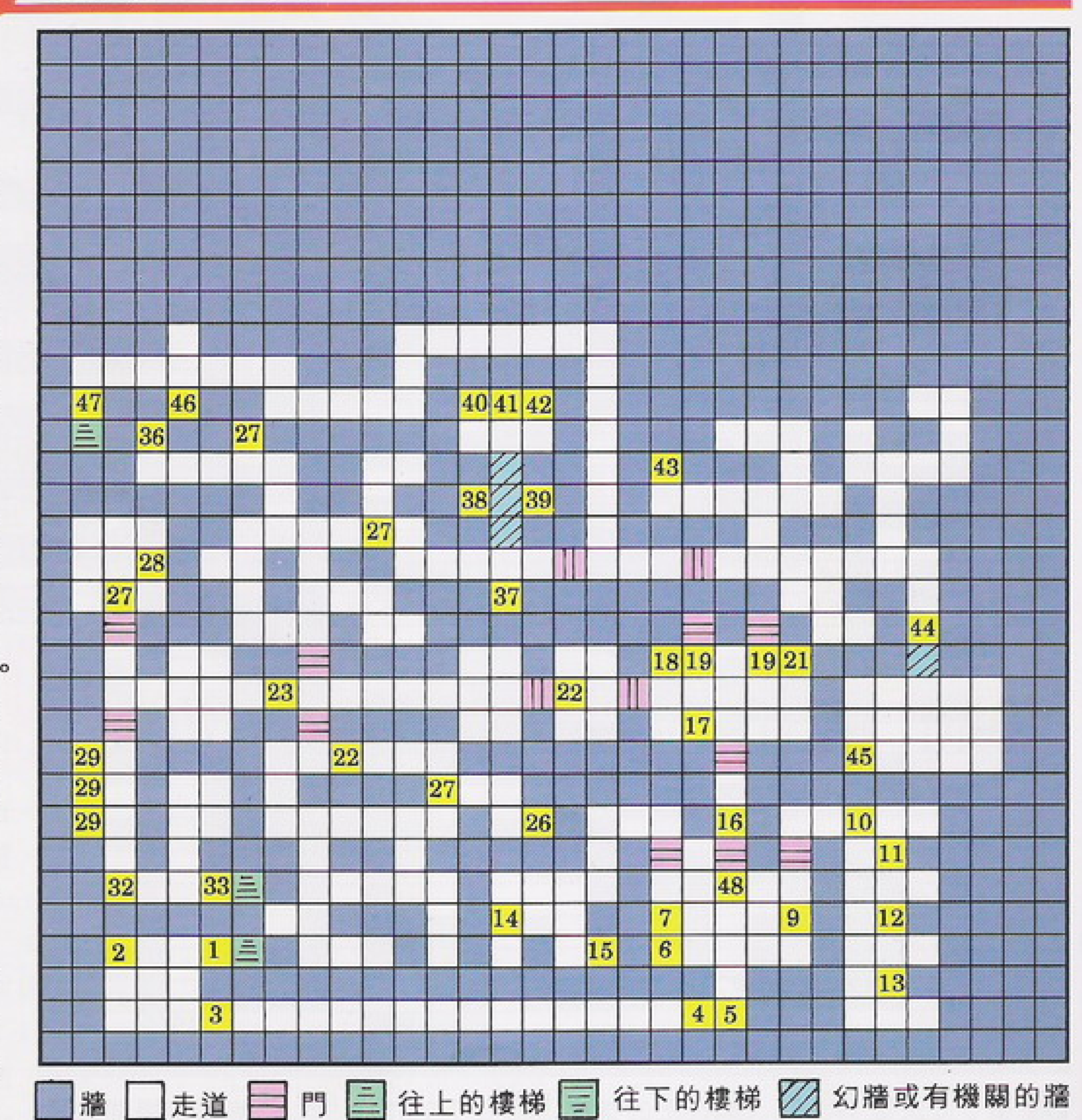
91.移轉獸。

92.門只能由此處開。

93.站到此處可開啓69。

LEVEL 10 XANATHAR'S OTHER SANCTUM MANTIS HIVE

有趣的一層，牆上佈滿了青苔，地下到處是泥濘，潮溼充滿了眼、耳、鼻、口。四處巡邏的 Mantis Warrior和各種巧妙的機關是你最大的敵人，但是，向前走吧！朋友。



1.往第九層的84

3.由此處到 4 之間的走廊有許多傳送點，一旦踩到此處即完全失效。

4.進入第一個傳送點後向後轉，進入另一個傳送點即可到 3 處。

5.訊息：「Thirteen」

7.傳送門，通往第八層的72，以Stone Scepter 啓動。

9.傳送門，通往第

六層的45，以Stone Ring啓動。

10.四隻 Mantis Warrior 在此。

12.有著 Frost 的魔法杖。

14.按下按鈕即出現一隻Mantis Warrior 。

15.矮人王子 Keirgar 被綁在此地，送他回家吧！

16.訊息：「Welcome」，一個Fireball 飛來「歡迎」你。

17.用Skull Key 開南邊的門。

18.訊息「In case of fire……」。

19.北邊的鈕可開門，打開的同時Fireball向你飛來。

21.訊息：「In case of food……」。

22.兩隻 Mantis Warrior 在此。

23.訊息：「Hive」。

27.一隻 Mantis Warrior 在此。

29.若由33進入，則此處物品將消失，一格放一件武器即可開門。

32.訊息：「Stow yer weapons」。

33.通往第九層的77。

36.NPC Tyrra 的骸骨和skull key。

37.拉桿可移動機關牆37、38、39。

38.拉桿可移動機關牆40、41、42。

39.拉桿使石塊恢復原位。

40.訊息：「Jump」。

41.往第十一層的1，跳下去吧！



42.訊息：「Jump」和 Ring of Feather Fall乙只。

44.按鈕可打開祕門。

45.Cane of Cold的卷軸。

47.往第九層的76。

48.在此你遇到了Xanathar's的得力助手—— Shindia ，如果選擇「Hear her out」，可以學到不少東西。

LEVEL 11 XANATHAR'S OUTER SANCTUM LOWER REACHES



眼魔Xanathar就在你腳下，不過在K死他之前還有好多阻礙要過，小心 Mind flayers 和Xorn ，別死在這裡了，記住！必須利用傳送門才能到十二層。

1.入口。

2.訊息：「Your fate lies in thestars」。

3.以Stone, Holy Symbol啓動通往第七層67的傳送門。這也是「Celestial Starof Navigation」的一部分，你可以用它來探查各地區。

4.按下按鈕吧！

5.訊息：「Leave no stone unturned」。

11.訊息：「Alignment must be true」。

12.不需要 Key 的門。

13.用 draw key 開門。

14.一把叫做「Slaher」的＋4 long sword 及＋3 的banded armor 。

16.不需要 key 的門。

17.按鈕可打開祕門。

18.用 draw key 可打開門，兩隻Xorn在此恭候大駕。

19.一隻 Mind Falayer 在此。用 Stone Orb 可啓動傳送門把你傳到第十二層的1。

20.按鈕可打開祕門。

21.一隻 Mind Falayer 。

23.有Lightning Bolt的魔法杖。

24.傳送點，目的地爲31。

26.傳送點，目的地爲35。

28.傳送點，目的地爲25。

30.傳送點，目的地爲34。

32.傳送點，目的地爲36。

34.傳送點，目的地爲30。



36.傳送點，目的地爲32。

37.一個Luckstone Medallion。

38.不需要 key 的門。

39.扳動所有的槓桿才能到40。

40.一盒矮人專用的藥，帶回第五層去，交給Keirgar。

42.三隻Xorn。

44.～45.一些Xorn在此區域巡邏。

46.訊息：「Room of the key」。

47.按鈕可打開祕門。

48.Stone Orb在此。

49.不需要 key 的門。

50.一隻Xorn。

51.訊息：「Chwat」。

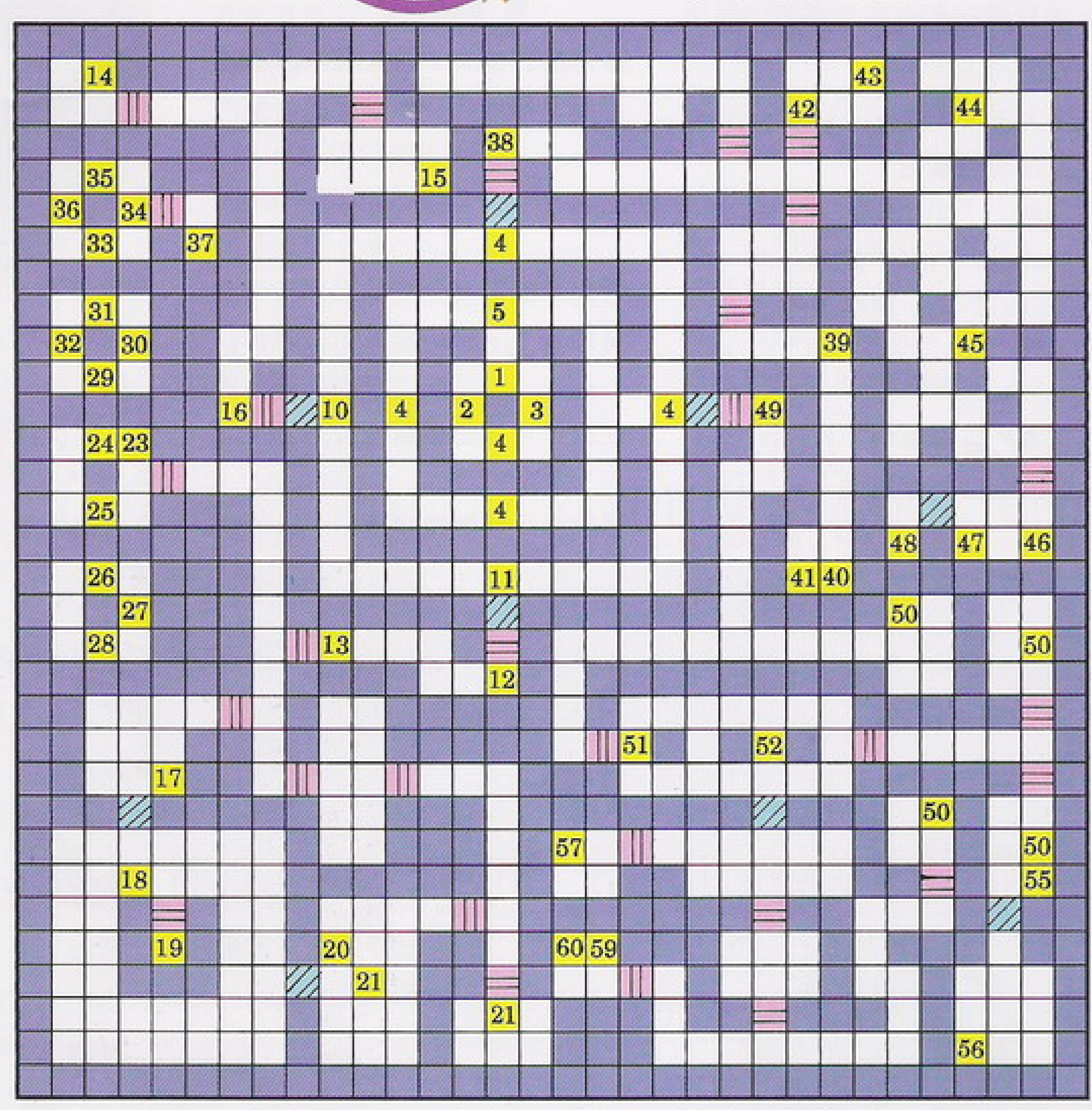
52.一隻Xorn在祕門後。

55.按鈕可打開祕門。

56.Orb of Power。

59.Stone Holy Symbol在此！

60.NPC Kirath的骸骨。



牆　走道　門　幻牆或有機關的牆

LEVEL 12 XANATHAR'S INNER SANCTUM

哇！終於來到Xanathar的最後防線了，邪惡之氣彌漫在四周，死亡的陰影淹沒了我們，不論如何，毀了Xanathar是我們的任務，成功近了！（天國也近了）

1.用Stone Orb可啓動傳送門，通往第十一層的19。

2.牆上有一個會冒煙的洞。

3.輕輕一推即可打開祕門。

4.訊息：「Turn back, no trespassing」。

5.不需要 key 的門。

6.一走到此處門會自動打開，有四隻stone golem在此，幹掉他們後可得到一支skull key。

7.用按鈕開門。

8.只能由北邊開的門。

9.按下按鈕會被傳到12～15處。

10.按下按鈕會被傳到26。

11.按下按鈕會被傳到57。

12.用skull key開門。

13.沒有法術的ring和Potion of Healing，如果你拿了，身上的某樣東西也許會不翼而飛。

17.訊息：「Stone for substance」、「Potion for strength」、「Sphere for animation」。放rock、Potion、



Orb 在各正確之處，按下按鈕，Stone golem 會在左邊出現。

18.只能由東邊打開的門。

19.只能由19打開的門。

20.～22.把orb of Power 放在台子上使台子消失。

23.訊息：「Room of the spheres」。

24.地上的機關可以開關門。按下按鈕可得到有Fireball的魔法杖。

25.傳送點，目標爲 9 。

26.按下按鈕會被傳到55～57之間。

27.按下按鈕會被傳到57。

28B.只能由西邊打開的門。

29.用按鈕開門。

31.一隻stone golem。

32.skull key 開門，裡面有Magic Missiles的魔法杖。

34.～37.有四份iron rations 。

38.～41.站在此處會把門關上。

43.兩瓶 Potion of Invisibility。

44.Fireball往南發射！

45.期待已久的Xanathar 終於現身了。如果你在此硬幹，那將是有史以來最可怕的夢魘，還是利用Wand of Silvias把它通到49的神聖石器結界中吧！

46.在這裡的機關可夠你受的了。

47.一隻large eye 。

49.神聖石器的結果可以幫你毀掉Xanathar 。

50.51.站在此處會把門關上。

52.按下按鈕可得到 Potion of Speed 。

53.按下按鈕會被火球 K 。

54.按下按鈕可在南邊牆上得到一個Orb of Power 。

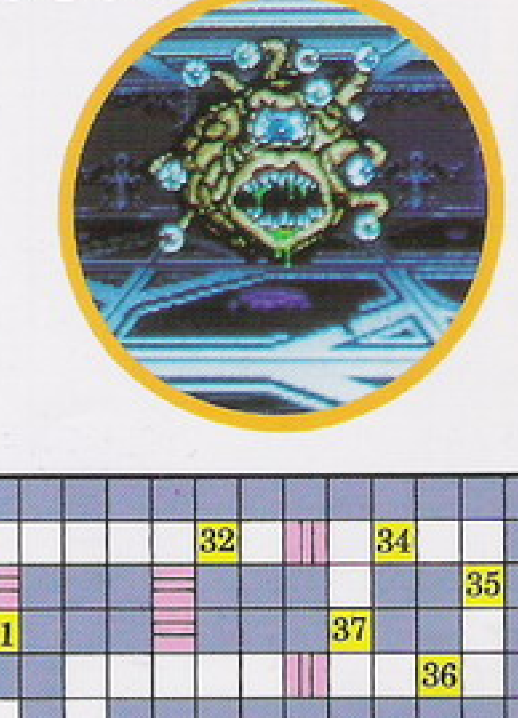
55.按下按鈕會被傳送到 9 。

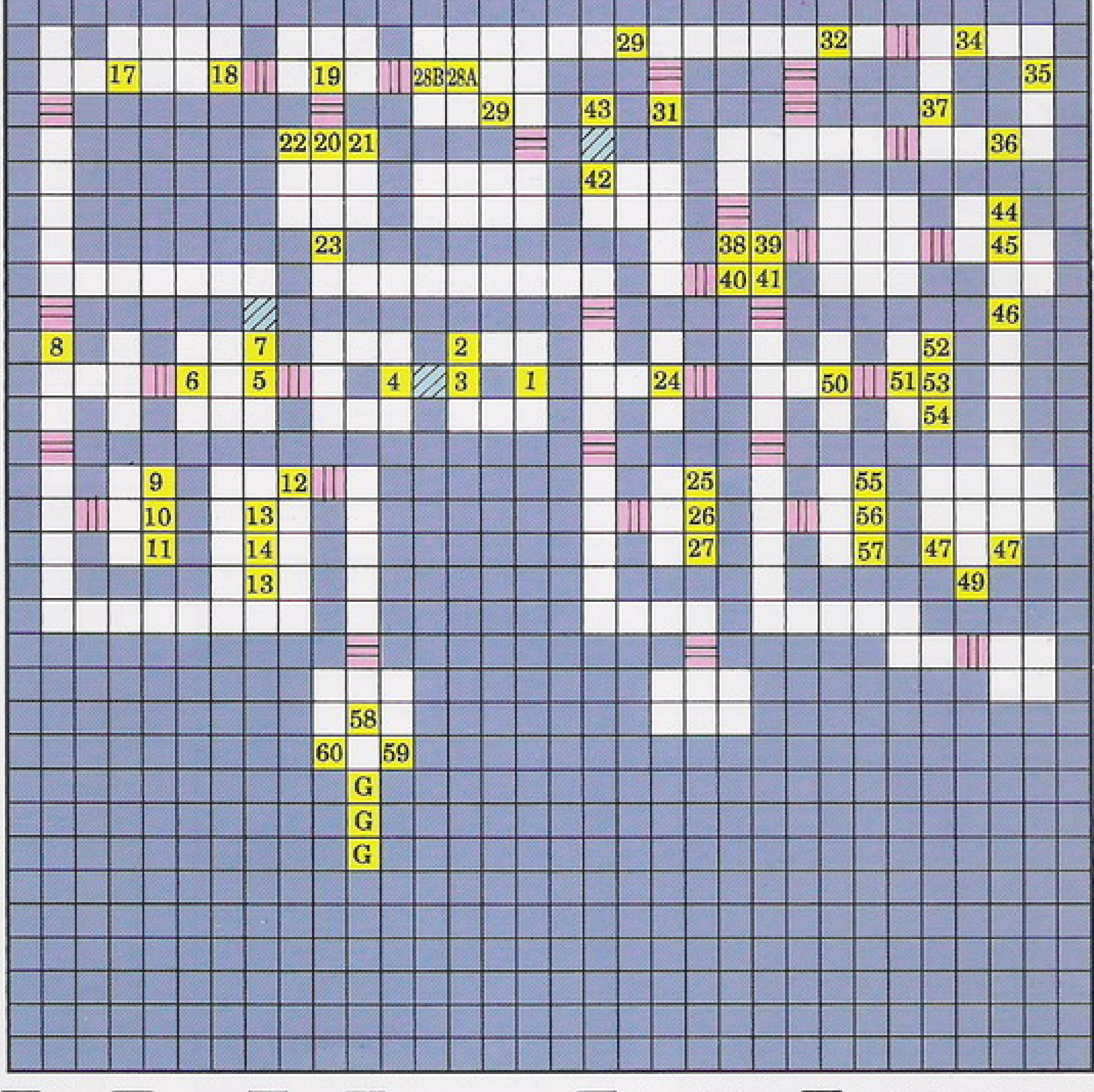
56.按下按鈕會被傳送到26。

57.按下按鈕會被傳到49～49之間。

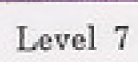
58.三隻stone golem 。

末記：你費盡了千辛萬苦，終於成功的幹掉了Xanathar，當你興奮的等待結尾動畫時，是否大失所望？沒關係，爲了一伸怒氣本人已經寄了一大把「憤怒的語言」到 SSI 去爲各位伸冤了，安息吧～





牆　走道　門　往上的樓梯　往下的樓梯　幻牆或有機關的牆



Level 7

5	scroll
6	scroll
7	scroll
11	scroll, iron rations necklace (non-magical)
12	Arrow
13	shield
21	2 scrolls, key
24	Arrows
25	stone Medallion
28	Arrow
31	Potion of Healing, key
45	key (Jeweled)
47	3 Arrows
48	key (Ruby)
50	scroll
52	key (Jeweled)
53	scroll
54	key (Drow)
56	scroll
57	key (Drow)
64	Wand (non-magical)

Level 9

12	Drow boots
14	+3 shield
20	Chain mail
21	Mage scroll
25	3 Arrows
32	Drow key
34	Mage scroll
44	Poison potion
49	Cleric scroll
66	Drow key
70	Potion of Extra Healing
72	5 Darts
73	Cleric scroll
74	2 Cleric scroll
75	5 Darts
79	Cleric scroll
85	Cleric scroll
88	Spear
89	Mage scroll
90	Cleric scroll

Level 8

5	Ruby
6	bow, scroll of Vampiric Touch
8	Drow key, Red gem
11	scroll, jeweled key
12	Drow key
15	Ruby key
23	Drow key
28	robe
30	Flail
35	Drow boots
36	Cleric scroll
50	Mage scroll
53	Cleric scroll
58	Ring Medallion
61	3個 Cleric
67A	+1 rock
77	Mage scroll
78	Lock picks
82	Cleric scroll, Potion of Extra Healing

Level 10

2	Plate mail
6	Cleric scrolls
11	Poison potion
13	2 Cleric scrolls
14	Unless wand
26	Arrow
36	Skull key
40	Potion to Giant Strength
42	Ring of feather Fall
43	Cleric scroll
45	Mage scroll of Cone of Cold
46	Arrow

Level 12

13	Potion of Healing, non-magical Ring
14	Skull key
15	non-magical Necklace, Potion of Healing
24	Wand of Fireballs
28A	3 Orbs of Power
33	Wand of Magic Missiles
34–37	Rations
43	2 Potions of Inrisibility
49	Portal keys
59	Potion of Vitality Potion of Invisibility
60	Potion of Vitality Potion of Invisibility

Level 11

10	Mossy +2 rock
15	non-magical ring
23	Wand of Lighting Bolt
27	Magic scroll of Hold Monster
37	Cleric scroll
40	Dwawen Healing Potion
41	Cleric scroll
43	Mossy +2 rock, Cleric
48	Drow key
56	Ord of Power
57	Drow key
60	Speel Book, +2 Bracers of Defense +2 Ring of Protection, +5 dagger +5 Robe of Roiection

火星之旅

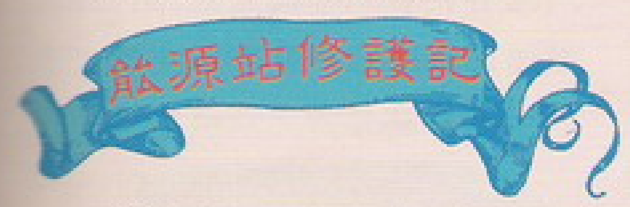
完全攻略（三）

／Indiana Jones

「當然了，這就是了。」我把東西給他。

「好極了！給我幾分鐘，我立刻做好。」說著，他便拿出了一大堆工具開始整修……沒一會兒，他就抬起頭說：「OK！大功告成。」

接下來該去恢復能源了。



由於Edison的建議，所以我們去找住在城東的 Peary 求教。

「你好，我叫Indi，有點關於能源塔的事想問你。」（power）



「你想知道火星人的能源秘密？我想我所知也不多，不過我記得在大約（ 13N ， 26W ）的地方有些特別的建築物，那是一個有許多能源塔聚在一起的地方，可能是總站也不一定，希望這對你有助益。」Peary 熱心的爲我們說明著。

依著 Peary 所說的路，我們離開 Olympus 去找能源總站，途中在一個山谷裡找到一片果園，大夥兒還摘了不少果子下來呢！

好不容易走到能源站，已經是一天之後的事了。能源站裡有個樓梯，大伙兒順著梯子進入了地下室，走了一小段路之後便看到一個機械人，我試著和它說話，沒想到有效。

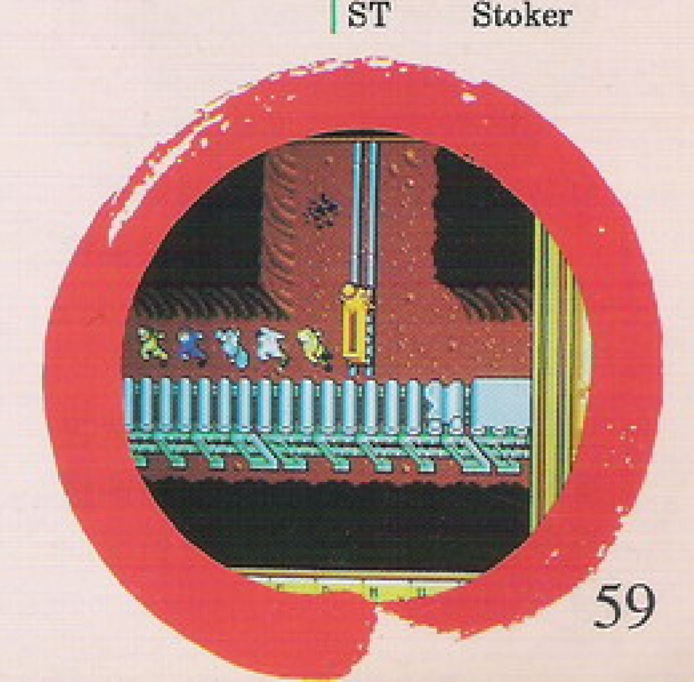
「我是 Coker ，我的工作是把煤送上輸送帶，以維持電力，可惜輸送帶斷了，我也沒工作了。」它說。（註 1 ）

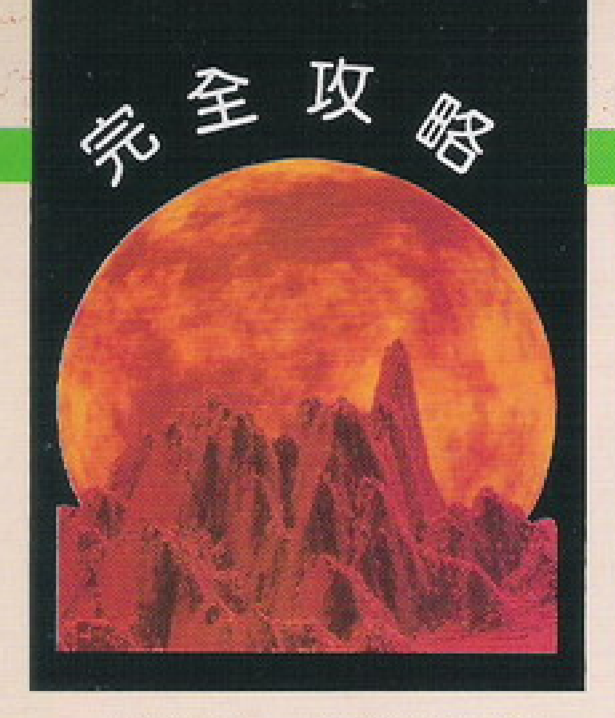


1. 入口
2. 輸送帶
3. 火爐
4. 許多氧化物
5. 電纜
6. 一些叢鼠
7. 往地面

CO　Coker

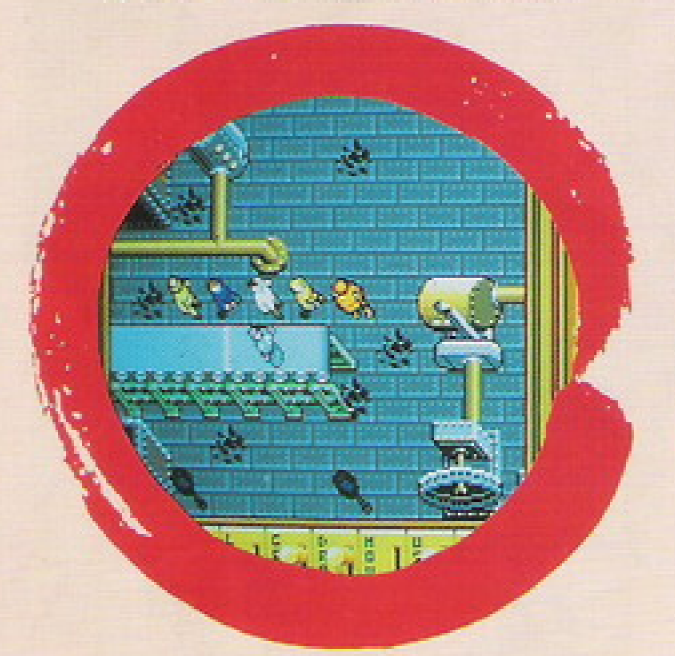
ST　Stoker





再往內走，我們遇到了Sto-ker ，它倒說了不少事情。

「這裡是火星的能源中心，以前能源都由此地以電波的形式傳出去，全火星也靠此運作，電





源控制站就在裡面；令人擔心的是，Cable（電纜）在突然恢復電力時可能會因爲強大的電壓而短路。也許卷軸上會有這方面的記載。不過現在輸送帶壞了，說這些也沒用。」

「那倒未必。」Dibbs 插口道：「Olympus 有個叫 Trippet 的水手懂得修輸送帶。」

大伙兒聽他這麼說，一陣歡呼立刻回響在地道內。我們拿著壞掉的輸送帶便趕回 Olympus 去。

到了 Olympus ，我們馬上去 Trippet 的家請他修理輸送帶。

「可以請你修理一件物品嗎？」我客氣的問道。（鍵入 fix ）。

「當然，只要你說得出來我就修得好。」他自信滿滿的說道。

「這條輸送帶呢？」

「小事一件。」說著，他便拿出了膠水把它黏好。「行了，拿去吧！可別再弄壞了喔。」

用膠水黏？我半信半疑的接過輸送帶，仔細瞧了半天，好像沒問題的樣子，大伙兒又一窩蜂的殺到能源站去了。

回到能源站之後把輸送帶裝（ Use ）上去，果然可以用。接下來就要恢復能源了。

在房間內找到的卷軸上面記載著點燃火爐的方法，我們先用鏟子（shovel）把煤移到火爐，再一點一點的鏟進去，過一會兒傳送帶開始轉動之後，Stoker就會自動開始工作。正當大伙兒開心的時候，忽然轟的一聲，看來對外連結用的電纜又壞了，眞是福無雙至，禍不單行啊！

雖然外界仍然沒有電，不過能源站本身是有電用了，所以我們先在裡面找看看有啥好東西。俗云：「一份耕耘，一分收穫。」果然沒錯，我們不但找到了另一捆電纜，而且得到了一大堆的氧化物。

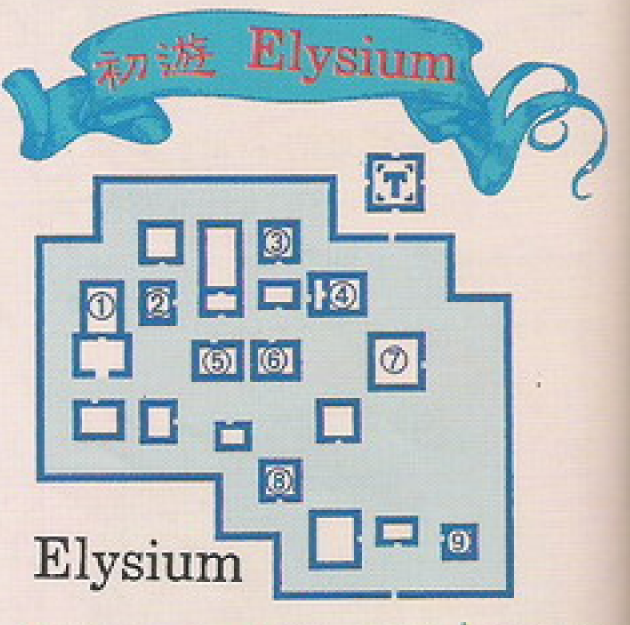
好啦！有電纜之後趕緊去修理吧！早點讓大家享受一下電的好處是我們的責任。

帶著電纜（ Cable ），一伙人從另一個出口離開地道。外面就是壞掉的電纜了，不過高壓電的可怕人人都知道，所以每個人都不願意去修理，大伙兒哦哦哇哇一陣之後，這個神聖的任務當然又落在我這個「剩」者身上了，唉！「剩」人不好幹。



帶著電纜（ Cable ）、剪刀（ Piler ）和Dr.Spector博士的絕緣手套，我小心的爬上了高高的通訊塔。載上了絕緣手套（r-ubber gloves）之後，我便用剪刀剪了一段電纜下來（Use Pil-er on Cable ），然後再把電纜接（ Use ）上去，一切便大功告成了，而火星失去已久的電能，現在正以最快的速度傳到每一個角落。

修復了火星供電系統的我們，拖著疲憊的身軀回到 Olympus 城，在城外好好休息了一晚之後，又再踏上征途。



1.Tekapesh
2.Chaktsaf
3.Pashesh
4.Bikchiz
5.Cheshef
6.Fazek
7.夢機器
8.Sisik
9.Xichak 和熱線

雖然大伙兒各有各的意見，不過最後還是依我的意思，前往 Elysium 去瞧瞧瘋子長得是什麼樣子。

事實勝於雄辯，冒險名家Indiana Jones，也就是區區在下，結果選對了地方，對我們這次的 Elysium 之旅有極大的幫助。在與那些所謂的「瘋子」談過之後，我們才發現原來火星人的靈魂（或者說是思想）竟然附在他們身上，主宰了這個軀體，難怪他們自謂為火星人了，更重要的是他們告訴了我們火星文化的絕跡原因：

很久以前，火星上是繁榮、熱鬧的，當時火星上的每個地方都有火星人，運河中緩慢地流著清澈的水。然而，Argyre的統治者—— Raxachk，一個野心家也是一個惡棍，竟然發明了一種病菌武器，並以此威脅各城市聽令於他。在沒人服從他的情況下，他怒而釋放出病菌，這是火星史上最慘酷的大屠殺，幾天內所有的高等植物幾近乎滅種，而剩下極少數的火星人則被迫放棄身體而進入Dream Machine 中，等待有朝一日重振火星文化，在Elysium的人很幸運的等待出了結果——搶奪地球人的身體，其他人則繼續那無止境的等待。

另外，我們也學得了種植火星人身體的方式，整個過程約為12天。在這12個日夜之間，育種的人必須每三天探視一次，以免豆莢停止生長；在豆莢成熟之後，育種者要用小刀幫他出生，然後就出現一個新身體了，不過生長時要「Nitrogen compound」、「Phosphorus solution」、「Potash mixture」三種肥料才行，當然，水也是必要的。

花了不少的時間之後，我們得到以上資訊，不過卻沒有進一步的事情可做，於是在一番討論過後，我們決定前往 Helas 城。

夢魘之一



溫室

1. 肥料
2.Acid
3. 顯微鏡
MM Marcus

SEEDS

透過火星人的傳送系統，我們到達了海拉斯（Helas），在城的北邊，我們遇到了Marcus。

「你好！你好！能聽到人類的聲音眞令人高興，你知道，自從被 Segal 從 Olympus 趕出來後，就沒跟人說過話了，雖然吃了火星梅子後，可以和機械人談話，不過那畢竟不是人。」他興奮的說著。

「請問你，你用過Dream Machine嗎？」我直接說出來意。（鍵入 Dream）

Marcus
Jones>Talk-gentleman

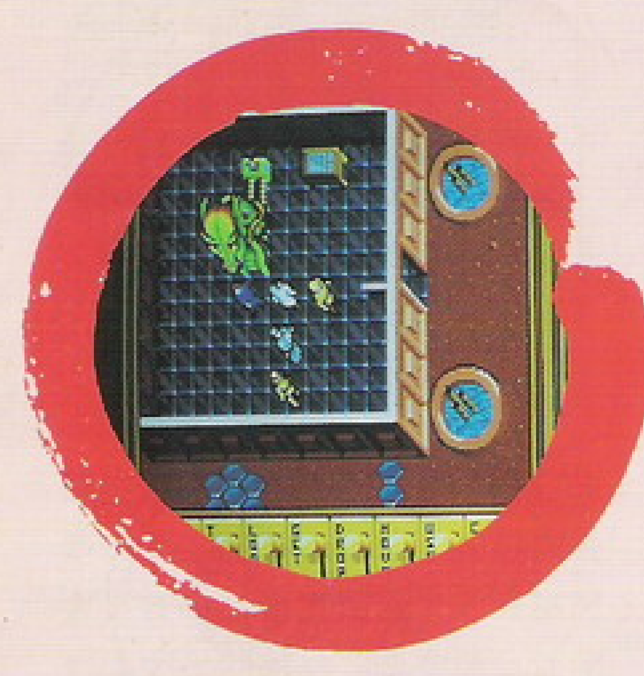
「嗯！您想知道這方面的事嗎？在夢世界之中，只要和自己講話或在夢中死亡就會醒過來，我記得在西邊有一台，不過壞掉



了，……等等，也許你可以自己去問它怎麼修好自己，城裡的花園中就有梅子，如果你能通過那些雖然小但卻很多的跳豆兔的話，你可以拿來吃。」他說。

依他所言，大伙兒拿到梅子後便去和夢機器「談天」。

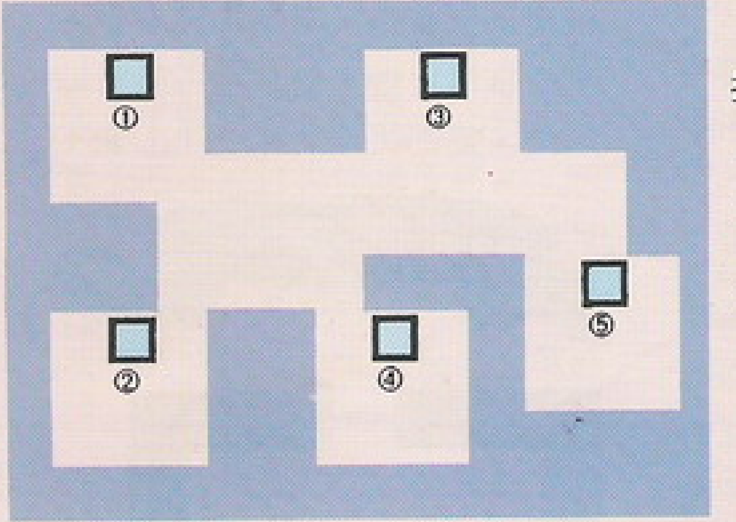
「我需要能源，也需要控制板。找一塊夠大的鐳放在後面的



能源供應器上，用Headgear把我和它連起來，如此我就有能源了，用扳手（wrench）把控制板鎖在操作台上，我就可以恢復正常了！」夢機器「說」。

照它的話做完之後，果然可以用了，問題是誰進去呢？經過一番唇槍舌劍之後，果然又要我出馬了，咳，聖者難當喔…（註2）



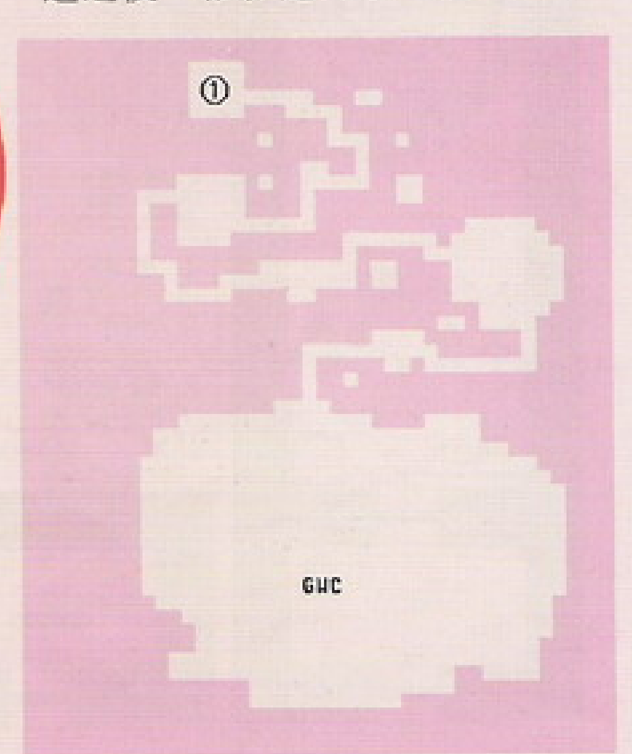


Helas 的夢機器

1.Carver 的夢
2.Lenin的夢
3.Wells的夢
4.Tiffany 的夢
5. 火星人的夢

一陣閃光之後，在我面前出現了五根柱子。好奇心驅使我上前摸摸看柱子，結果一摸到柱子後竟然進入了另一個世界。

在我走過一段迂迴曲折的小道之後，終於遇到了一個老黑。



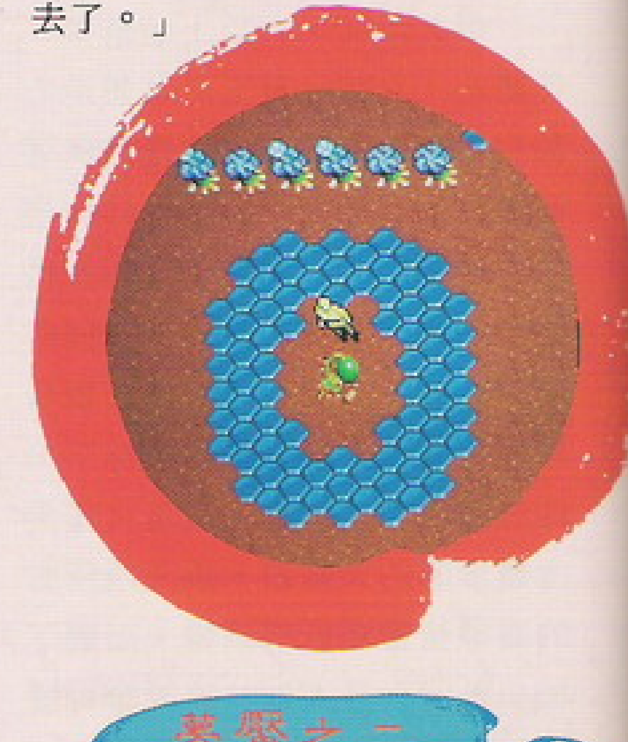
Carver 的夢

GWC　Carver
1. 起點

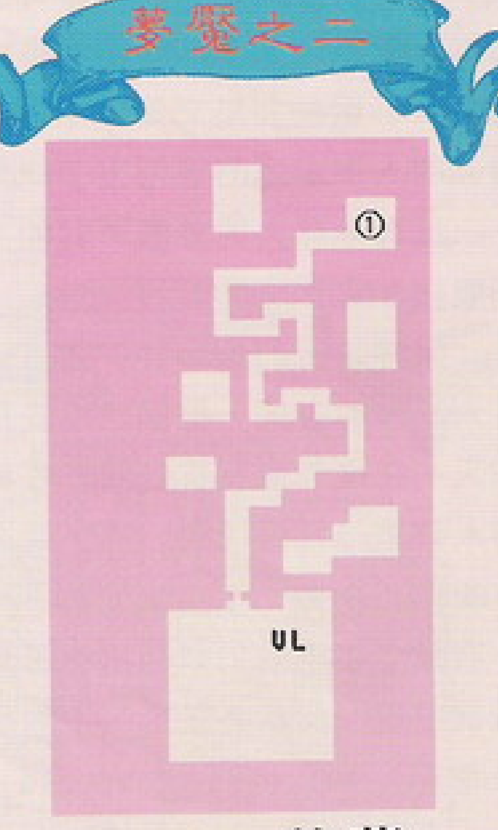
「你好，我叫Carver，對農業小有心得，現在我打算試種火星的豆筴植物，但討厭的蟲總把我的植物吃掉，你來得正好，這有一桶水，一把豆筴小刀，四顆除蟲草種子，這個工作就交給你辦了。」

就這樣莫名其妙的多了一項工作？眞是△×◎……

帶著Carver的期望，我先把種子澆水，在等的過程當中，順便種一下除蟲草。隨著種子的成長蟲子也靠了過來，於是我毫不客氣的把它們給三振掉了。不久之後就開花了，開花後蟲子雖不敢再靠近，可是植物又缺水了，於是我又再澆（Use）一次水。最後植物終於成熟了，用豆筴小刀取出了果實之後，我便把果實交給了Carver，他笑著說：「太好了，終於有點成果了，我想該到Hall of Dream去了。」

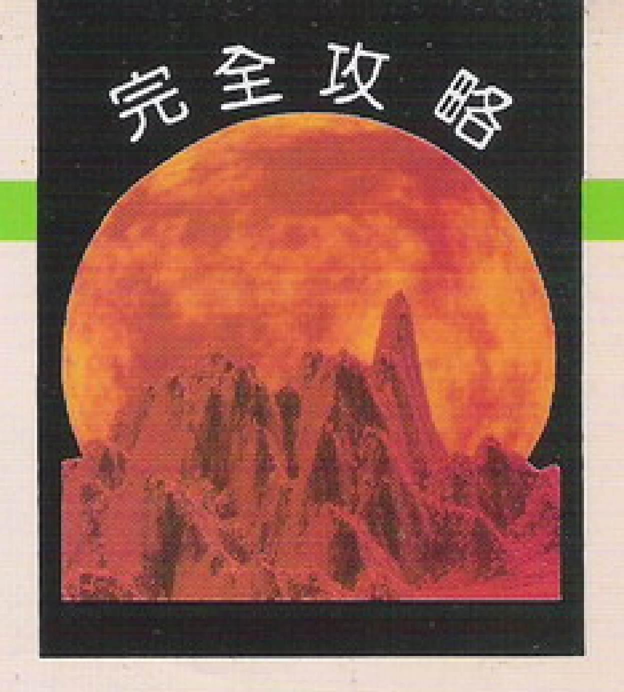


夢覺之二



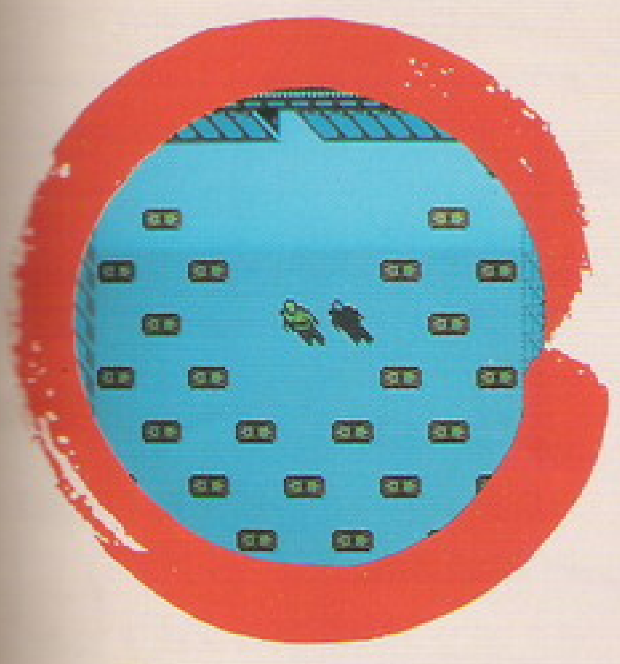
Lenin 的夢

VL　Lenin
1. 起點



離開了Carver的夢之後，我又進入了 Lenin 的夢。

走過一段曲折的小路後，我在一個大房間中遇到了 Lenin，他說：「這位同志，這裡有許多金幣和寶石，你得把它平分爲25堆，等你完成後再來找我。」



我仔細一瞧，有 253 個金幣，於是每十個一數的分別放在地上，分到最後還有 3 個金幣和一個寶石沒辦法均分，就只好帶著去找 Lenin 了。

「分完了嗎？」Lenin 問道。

「不，有些小問題在。」我答道。（No）

「我知道有多，你帶在身上嗎？」他問道。

我點了點頭。

「好吧，你願意把它交給國家嗎？」他又問道。

「當然。」想到 Lenin 是共產黨，所以我毫不猶豫的交給了他。

「寶石呢？」他再次問道。

「當然，這也是國家所有。」說著我把寶石交給了他。

向我道謝之後，Lenin 便消失了。



接下來，我進入了H.G Wells的夢境之中。

在H.G Wells 的夢中有許多的Dreamstuff（夢元素），拿起來後會變成不同的東西，其中有一個紫梅，要帶走。

在 Wells 的夢境之中，我眞是吃足了苦頭。方向完全錯亂，後來才發現原來地上有機關會使方向改變，不過發現歸發現，機關都在必經之路上，所以還是無法避免。（註 3）

就這麼一步一步的走到了左邊的區域。藉紫梅之力，把放有獵象槍的木桶（Barrel）和皮包（Carpet bag）取到身邊。

往北邊走了幾步，我便看到了 Wells 站在對面，但中間隔著一個深淵。我正在考慮如何過去時，忽然看到有一排腳印，於是便跟在腳印後面走過去。



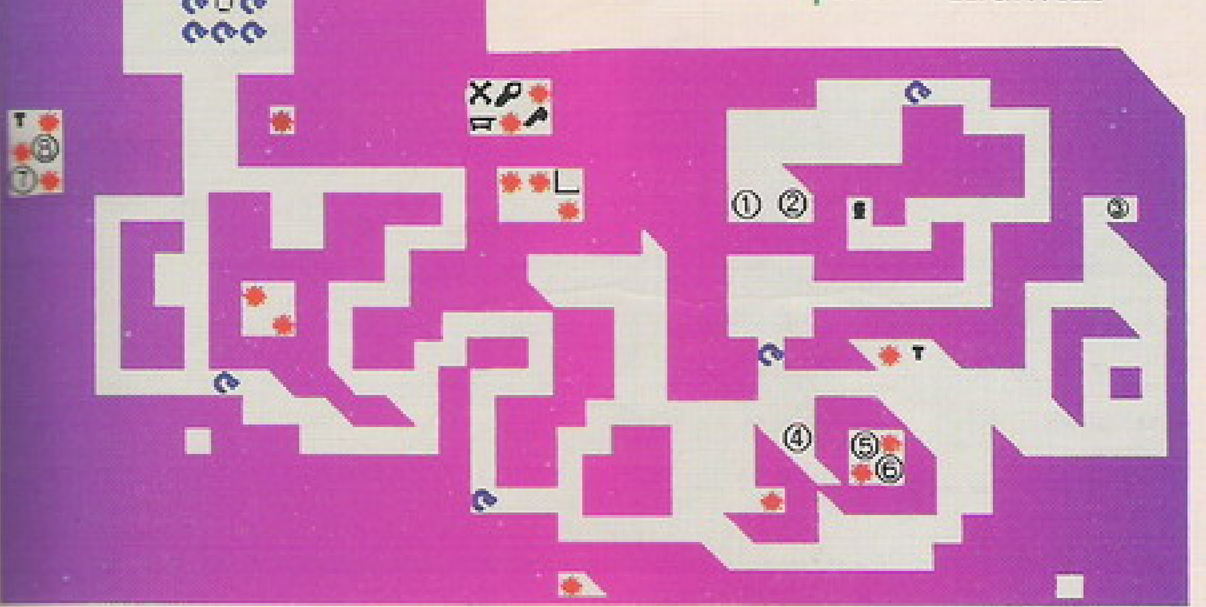
「救救我，我被那些隱形怪物困住了，只要我一動就會被攻擊。」他激動的向我求助。

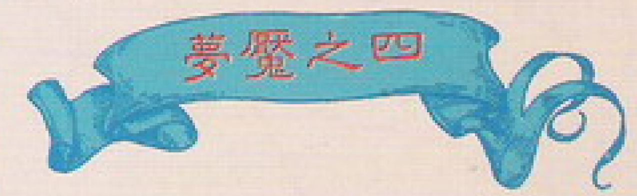
隱形怪物？好極了，我迅速的把油漆（paint）拿出來，噴在隱形怪物的身上，這下子它們也跑不掉了，然後我用獵象槍把牠們一個個幹掉，一切OK！（註 4）

Wells 的夢

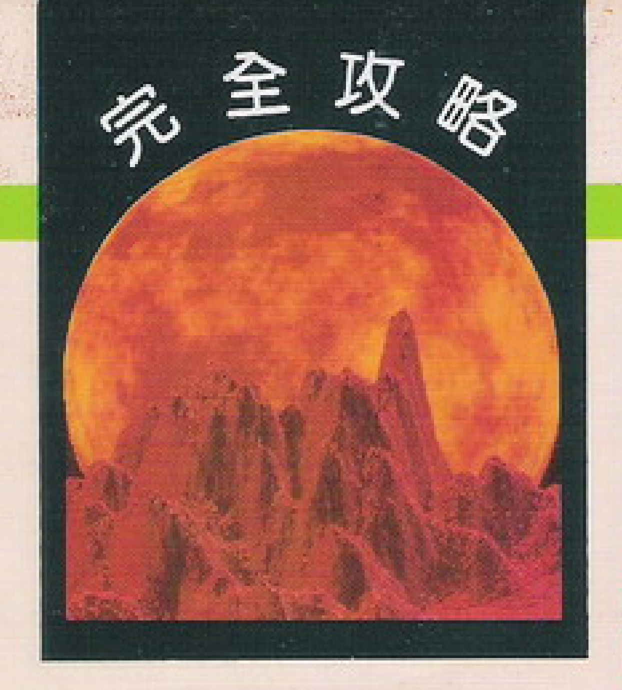
1. 起點
2. 除草劑噴筒
3. 綠油漆
4. 砲
5. 手槍
6. 手槍子彈
7. 獵象槍
8. 獵象槍子彈

方向旋轉
重力改變
HW H.G.Wells



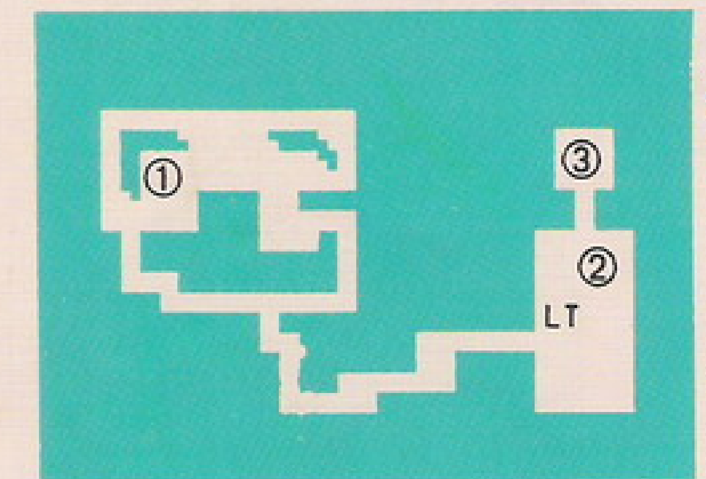


這是一個混亂的開始。一進入夢中，我竟然被我老媽追著打



，她口中還罵個不停，我一路逃避，最後不慎落入一個洞中……

我身在一個房間中，地上舖著豪華的地毯，房中有一本書、一架琴和一張椅子。順著白色的走廊，我往右邊走去，走到了盡頭之後，我看到一個人正害怕的站在一堆碎玻璃中。「天哪！快住手！」他大叫道。



Tiffany的夢

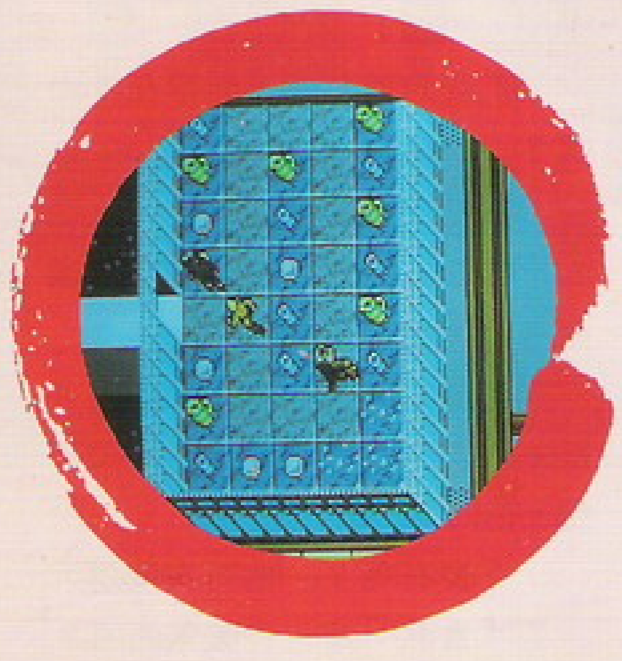
1. 書本及紅地毯
2. 牛頭怪
3. 出口
LT　　Louis Tiffany

順著他叫喊的方向一看，一隻巨大的牛頭人身正肆無忌憚的破壞許多玻璃器皿。

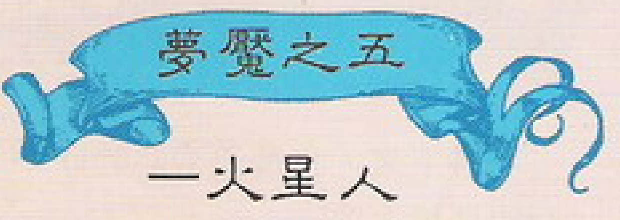
「那個年輕人，請快幫我把它趕走，我的老天！」那個人話沒說完又有一件物品被打破了。

在我一向不太靈光的腦袋忽然閃過一個主意，於是又匆匆地往回跑，回到一開始的房間，拿了地毯，我又趕回去找牛頭怪。

我把紅色的地毯拿在手上抖啊抖的，牛頭怪果然跟了過來，我一直到北方的小隔間中，等牛頭怪進來就把地毯一丟，然後溜出來，關上門。

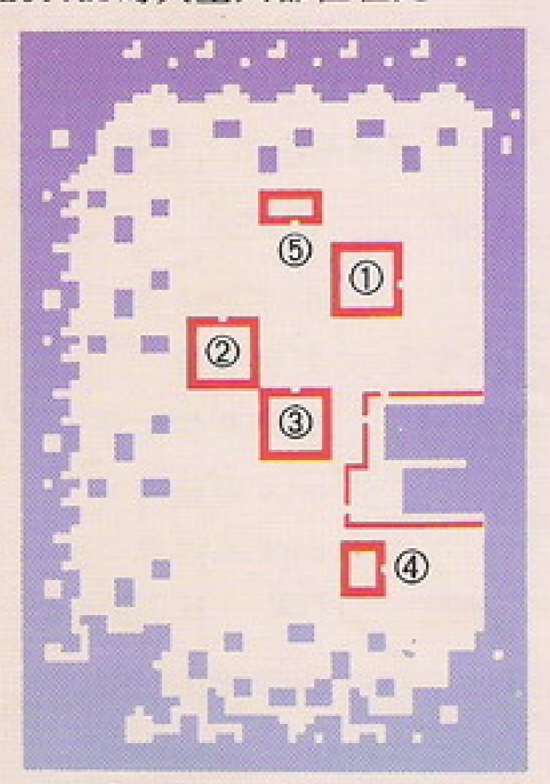


「我是Louis Tiffany，謝謝你的幫忙，否則後果可眞不堪想像了。」向我道謝之後，他又消失了。



一火星人

碰觸最後一根柱子之後，我又進入另一個夢境，這個和以前的不同，這是火星人的夢，看來Hellas的火星人都住在此。



火星人的夢境

1.Pukchep
2.Plashef
3.Prektesh
4.Xaktsesh
5.Chsheket

在這裡住了 5 個火星人，其中包括了市長、大使等人，和他們談過之後確實又得到了許多的新消息，尤其是農夫 Plashef 的話，十分重要。

「我的工作是醫治疾病，但自從進入夢世界後就沒事可做了。在我們進來之前，我的豆筴伙伴正在他的實驗室中研究以火星原人爲身體供我們使用的可行性，可惜他來不及趕回來，事隔多年，我只記得他的實驗室在北極附近。」

另外 Helas 市長Prektesh也告訴我們：「我們的希望終於出現了，你們一定得幫我們重生，現在請你們在眞實世界中做我們的代理人。我想，這麼多年後R-axacha所放的病菌應該消失了，現在應該可以重新種身體了，這件事就託你去做了。」

最後，育種者告訴我，他把一些種子藏在溫室附近，我們可以去取用。知道這些後我就離開夢境了。

待續……

註 1：你若吃下綠色的梅子，就可以和輸送帶講話。

註 2：以單人行動模式派聖者坐在坐椅上，接著派人到控制台去 Use 一下即可。

註 3：請先到右邊去拿一瓶 Green paint。

註 4：沒有 paint 的人就往旁邊跑，跑到地上沒有腳印的地方。不久，腳印一出現就開槍轟個夠。



／Steeler

楔子

亞柏（Arbo）打著哈欠，翻個身，仍舊觀看著戰鬥，他的主人——蘭德先生（Sir Rand of Nielan）仍快速的移動著，他的敏捷掩飾了身軀的缺點，正繞著4隻蹲著的尖牙獸飛舞著，而尖牙獸正使盡力氣想包圍住蘭德先生，顯然，對於蘭德先生而言，邊罵邊笑這些骯髒的生物是一件有趣的事；尖牙獸已疲憊不堪漸漸失去耐心，於是使出長矛，想一舉擊殺蘭德先生，蘭德先生胸有成竹，一轉身，打落一隻尖牙獸的武器，而鋒冷的闊劍早已砍上尖牙獸的頸子……

亞柏的目光停在遠處的樹葉上，無心地觀看著陽光在樹枝間跳躍；他有點睏，但是蘭德先生總是在緊要時刻干擾他的睡眠。亞柏至今仍搞不清楚，爲什麼會成爲蘭德先生的侍從？侍從可能只比當座馬好一些罷了。薪水不怎樣，食物也平平（如果不會更差的話），當侍從甚至要負責煮飯燒菜。

另一隻尖牙獸尖叫著從旁殺入，蘭德先生俐落地橫跨半步，用盾尖插入尖牙獸的臉，一陣慘叫，長矛落地，在旁觀望的另一隻尖牙獸正準備逃跑，蘭德先生毫不留情，一個箭步上前，大劍一揮，只見尖牙獸的頭像石頭一樣的滾下。

「喂！亞柏，過來一下」，蘭德先生說。「把這些清理乾淨」，蘭德先生把武器丟在亞柏面前，一陣污血濺上亞柏的手臂。

「噁！」，亞柏驚叫著，趕緊用草把污血擦去。

「千萬記得！」，正在橡樹下舖著涼毯的蘭德先生接著說：「一定要在武器上塗油以免腐蝕。」

「你是不會給我機會去忘記的」，亞柏喃喃自語，然後大聲地問蘭德先生：「老天啊！我們究竟在這裡做什麼？」

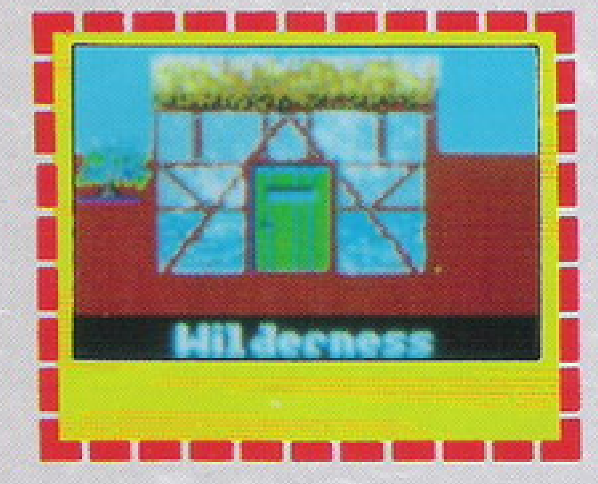
「我們在等一位巫師」，蘭德先生回答。

亞柏一面清洗武器，一面卻望著遙遠的地平線，他的心正幻想著香水枕頭、銷魂的酒，和遙遠的家鄉……蘭德先生又逮到亞柏在做白日夢了，「亞柏！你這個懶惰蟲」，蘭德先生咒罵著，「我要告訴你多少次，你才會專心工作？」。「什麼？」亞柏含糊得問著。

「我說，你是我看過最懶惰，最不負責任的侍從了，我只不過轉個身，你就開始做白日夢，是該好好給你一點教訓，你知道我要如何處罰你嗎？」，蘭德先生氣憤得說著。

「要把我送回家嗎？」，亞柏興奮的問著。

「錯！」，蘭德先生皺著眉頭接著說：「大法師阿爾菲尼斯（Alfinius）需要你……」，忽然間，一個火球低空掠過地面，打斷了蘭德先生的話，像個閃電般越過平原，直奔蘭德先生和亞柏所在的橡樹。亞柏並不特別驚



訝，他知道，只有巫師出場時才有這樣的排場。火球在上空盤旋了一陣子後，只見一陣強光，面前多了一個矮胖的人，他的鬍鬚隨風飄揚著，煞是好看。

免不了，阿爾菲尼斯與蘭德先生一陣寒喧後，阿爾菲尼斯望著亞柏問道：「噢！他一定是你的侍從吧？」

「可以這麼說……」，蘭德先生回答。

「我想，你已經告訴他，他將幫我一個小忙吧？」，阿爾菲尼斯問。

「我正要告訴他時，你就來了」，蘭德先生說。

「聽著，亞柏」，阿爾菲尼斯說：「史卡拉布列（Skara B-rae ）的人民——倖存的一群，正迫切需要勇敢的武士們，我的一個門生要求我派一位戰士去加入他們的陣容中，如果蘭德先生同意的話，我將派你去」。

「什麼？我？」，亞柏滿臉問號，「一個戰士？」

「是的，危險一定是有的，不過我相信你一定能化險為夷的」，阿爾菲尼斯繼續說著。

「什麼？危險？」，亞柏驚叫著，他望著蘭德先生，祈求著說：「我可以不去嗎？」「不行！你不可以退縮！」，「去把你的行李收拾好！」，蘭德先生嚴厲著說著，亞柏只得去收拾他的家當。

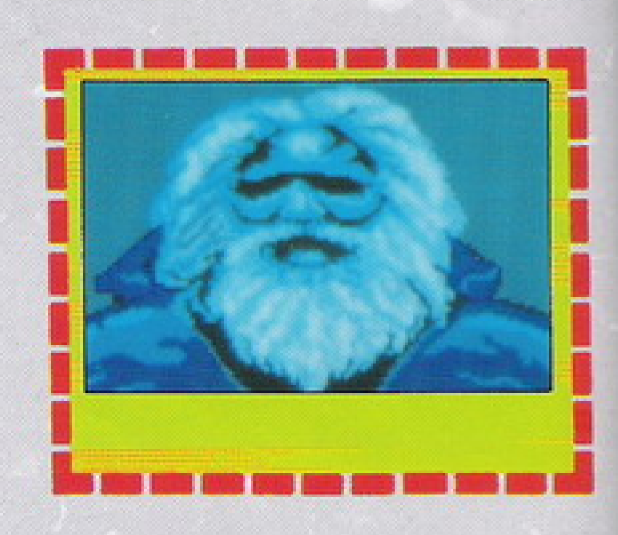
亞柏已整理完畢，蘭德先生替他裝配了一些破舊的盔甲和一把劍，再三叮嚀一番。阿爾菲尼斯也交待一些事後，便將亞柏傳送到史卡拉布列城。

史卡拉布列——廢墟



亞柏來到了史卡拉布列城的難民營，這也是他第一次採取主動，他找到了阿爾菲尼斯的門生，摩洛里尼（Morolinith），他介紹亞柏給隊伍的其他成員。他們的領隊是一位聰明的半精靈劍客，名叫歐里根（Origen），他有個弟弟叫阿迪拉（ Adelard ），是個熟練的吟遊詩人。雖然兄弟倆長得很像，但個性全然相反；歐里根較年長也很嚴肅，而阿迪拉是懶惰的，而且有點輕浮。奈迪亞（ Na-dya)是隊中的賊兒，是個偷遍街頭巷尾的神偷，而且是個女孩，亞柏很快的就喜歡上她。隊中另外還有一個施法術的能人，名叫剎利亞（Thalia），就如同摩洛里尼一樣，不只精通一門的法術。

因為史卡拉布列城現今只剩下斷垣殘壁，而難民營又充滿著苟延殘喘的倖存者，亞柏希望不要在這待太久，他並不知道他們到底在這裡要做什麼，但與檢閱廳的老人（Old Man ）談過後，



他很快得知道瘋神（Mad God ）—塔揚（Tarjan），是毀掉史卡拉布列的元兇。布里哈士帝（B-

rilhasti Ap Tarj)是塔揚的一個隊長，而此人必須儘快除掉。亞柏想，他們眞是一群傻瓜，竟然天眞地要去與惡魔對抗，亞柏建議不如等布里哈士帝來找他們，或許很巧的，會在格鬥林酒店（Scrapwood Tavern）遇上，這樣的妄想只是引來隊友的譏笑而已。



次日清晨，他們就往瘋神神殿出發，而那也是布里哈士帝的老巢。隊伍從史卡拉布列城西邊入城，一直朝東走，經過以前的大廣場（Gran Plaz），這裡曾經是很熱鬧的廣場，如今只剩下巨大的塔揚石像，驕傲地立在廣場中央，當隊伍經過石像，奈迪亞忍不住向前吐口水。

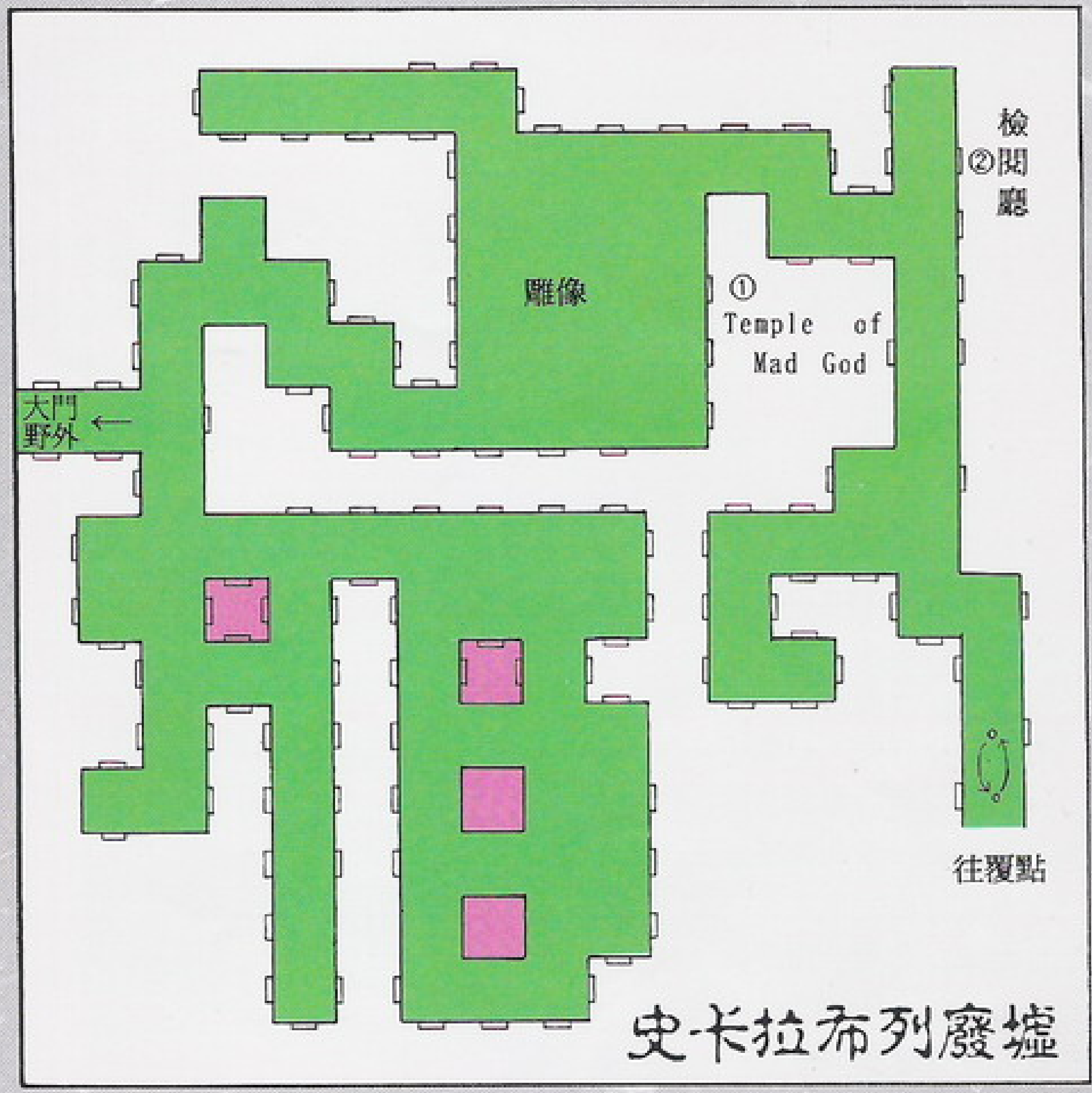
「小心點！」，歐里根面色凝重的說，「別引起塔揚的注意」。

「我才不怕他，教他放馬過來吧！」，奈迪亞咬牙切齒的說著，「我會殺掉這個懦夫的！」

到了神殿，一個紫頭巾的道士無聲無息的從陰暗處鑽出，大聲說著：「只有能說出瘋神的名字的人才受歡迎」。

奈迪亞上前一步，正想告訴道士她的答案，但歐里根狠狠的瞪她一眼，然後堅定的說：「是塔揚」。

詭異的笑容浮上道士的臉，往後一攤手，便帶領隊伍走向樓梯。







史卡拉布列——地下墓穴

第一層

走到樓梯的盡頭，隊伍點燃了火炬，一直向前行進，到了走道盡頭，向左轉，通過一個門。亞柏不慎踩到陷阱，大釘夾差幾公分便釘中亞柏的臉，望著一根根尖利的毒釘，亞柏嚇得暈倒在地。

歐里根望著摩洛里尼問道：「你確定他就是我們需要的戰士嗎？」摩洛里尼聳聳肩，無奈地笑著。好不容易，隊友們才搖醒亞柏，把劍和盾牌放回亞柏的手上。

隊伍接著右轉，再左轉，然後進入一個大的走道，然後朝北走，行至某處，奈迪亞好像聽到什麼，立刻叫隊伍停下來。



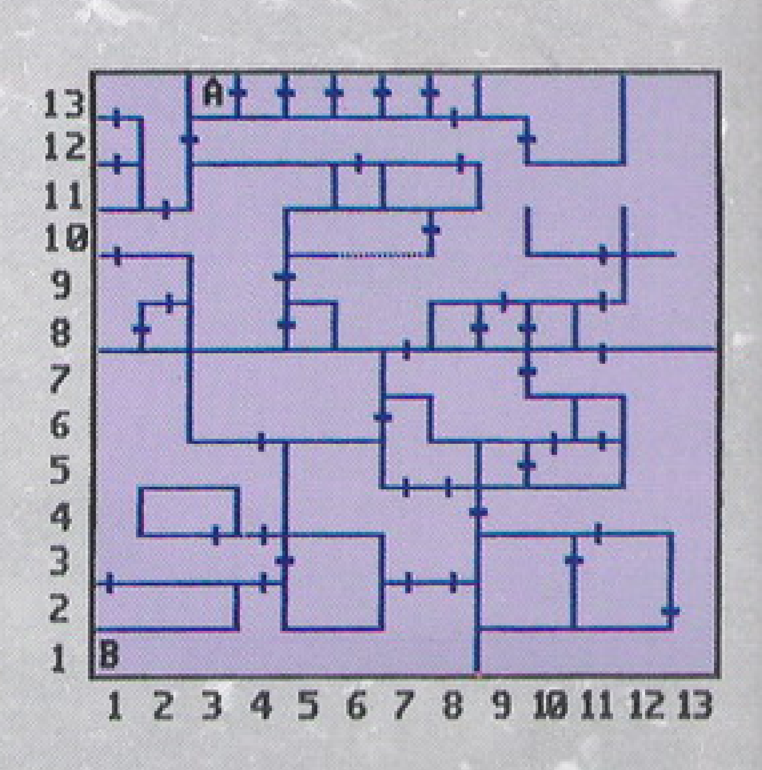
A：向下的樓梯入口或下降點

B：向上的樓梯入口或上升點

C：傳送點（可能需要說出特定的字或謎題解答）

D：通過的出入口（可能需要說出特定的字或物品）

G：神像



CATACOMBS 1

「你們聽！」，她低聲說。

聽起來就像一股氣流吹過空曠的大廳一般，一些奇怪的聲音，好像在說：「道士們找尋其他的字……」。

在北邊的盡頭，他們發現一整排的小房間，一個接一個。這期間，他們面對面遇到一大群邪惡的野獸，亞柏嚇得氣都不敢吭，只得使盡力氣亂砍一通，但是什麼也沒砍到。幸運地，沒被摩洛里尼的法術幹掉的，都被歐里根、阿迪拉和奈迪亞解決了；慚愧的是，沒人提到亞柏的「英勇」。

剎利亞在另一個房間偵測到陷阱，很快地解決掉。



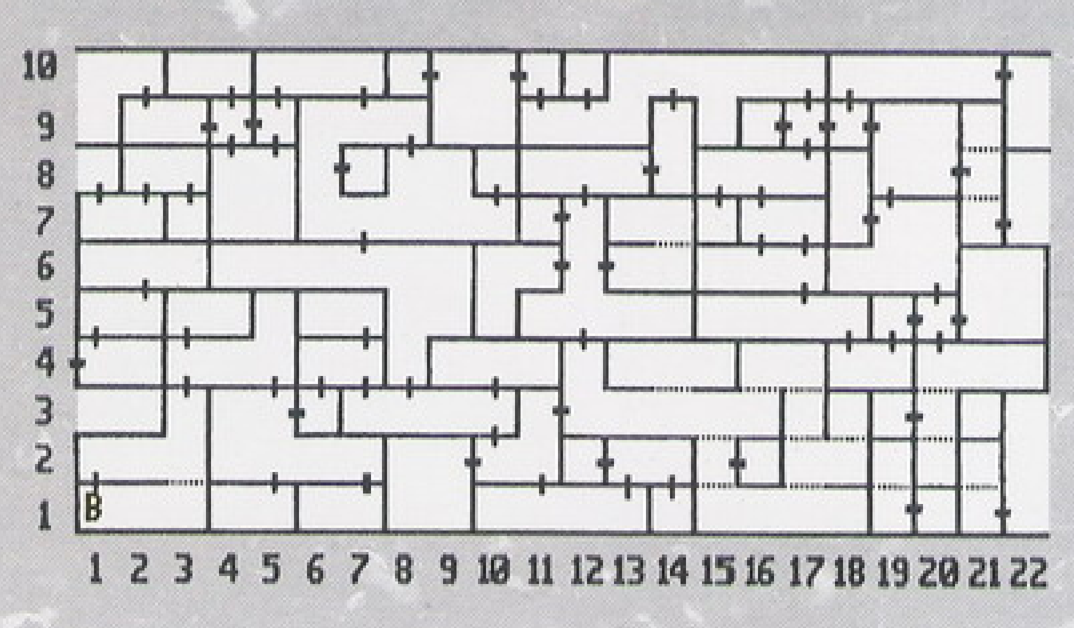
「陷阱！哼！，這群野獸……」，摩洛里尼咒罵著。

「他們看守的不只是這幾箱破箱子吧！」，摩洛里尼又說。

在最後一個房間，他們找到通往第二層的樓梯入口。

史卡拉布列——地下墓穴

第二層



CATACOMBS 2





從樓梯下來後，只有向北的一條走道。他們一直往前走，突然發覺一回頭竟是一座牆！沒有路可後退，只得向西行，很快的，他們了解，他們已在地下墓穴盡頭不遠處，走到這裡，每點一次火炬，都被魔法自動吹熄。

「這真是糟透了！」，阿迪拉嘆道。趁機拿起酒來，解一下酒癮。隊伍繼續前進，阿迪拉彈奏起「守望之歌」，瞬時周遭通明。

「這裡有點詭異」，奈迪亞指著牆壁說。只見牆壁上用血寫著斗大的字「混亂」（CHAOS）。

「這個可能就是教士們在找尋的另一個字」，阿迪拉說。「

但是他們要這個字做什麼？」

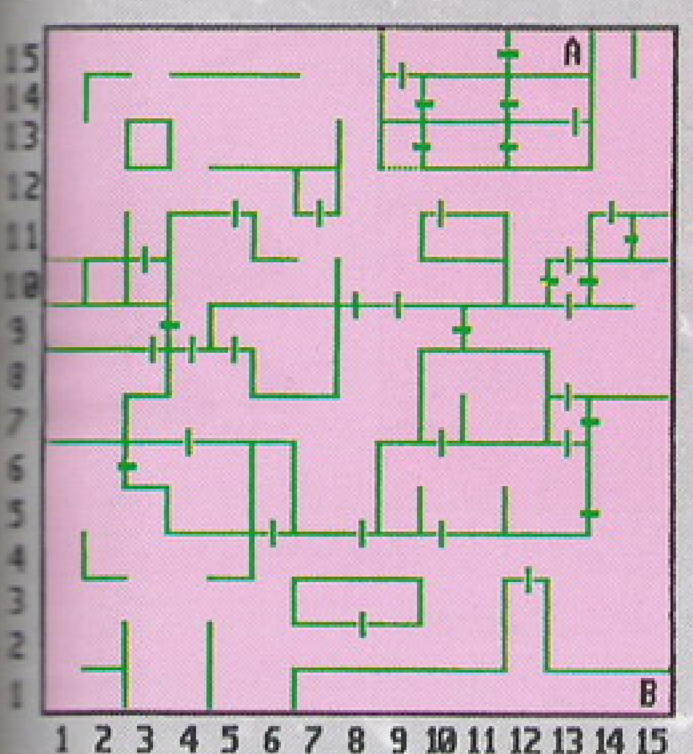
顯然大家都沒有答案，隊伍又繼續前進。爲了避免被怪物及陷阱所害，儘量朝小間的房間走。每轉一次彎，總希望能遇上布里哈士帝。過了一會兒，他們漸漸發覺布里哈士帝可能不住在這裡，所以他們繼續找尋往下的樓梯，但是都沒有。

幾小時的搜尋，亞柏不耐地說「我們需要睡眠！」，其他人也一致同意先回去，改天再來，回程中，亞柏注意到牆壁上的一則訊息「這個字可讓你進入布里哈士帝邪惡的領域」，亞柏差一點就要指出來，但最後一秒鐘又忍住了。終於出了墓穴，回到難民營，對亞柏而言，這眞是難忘的一天。

史卡拉布列——揚特布列（UNTERBRAE）

揚特布列第一層

UNTERBRAE 1





隔天一早，隊伍又來到瘋神神殿，道士再一次問眾人瘋神的正確名字。

「混亂」（CHAOS），亞柏衝口而出，把眾人都嚇了一大跳。

道士便帶領眾人從另一個樓梯進入布里哈士帝的領域，其他人都朝亞柏點點頭，表示對亞柏的機智讚賞，突然間，亞柏感受到前所未有被重視的感覺。

到了樓梯盡頭，利利亞施展照明的法術，同時也聽到一股低沈的呻吟聲正在接近，他們躲入牆壁的凹入處，靜觀一隻蹣跚的不死怪物走過。隊伍繼續西行，仔細搜尋每個牆壁的凸入處，有一處是這樣寫著：「風的家的陰涼處將放你自由」。

從此處，隊伍轉北行進，他們又找到另一則訊息：「高貴的血色指引你的出處」；這兩則訊息令大家一頭霧水。往東，他們發現一整排連續的房間。隊中的施法者，查覺在此處，他們的法力點數正被無形的力量消耗著。

在此層的東北角，他們發現另一個線索：「一種憂鬱的色彩導引著路」，隊伍沈默了一會兒。

「藍色？」（Blue），亞柏問道。

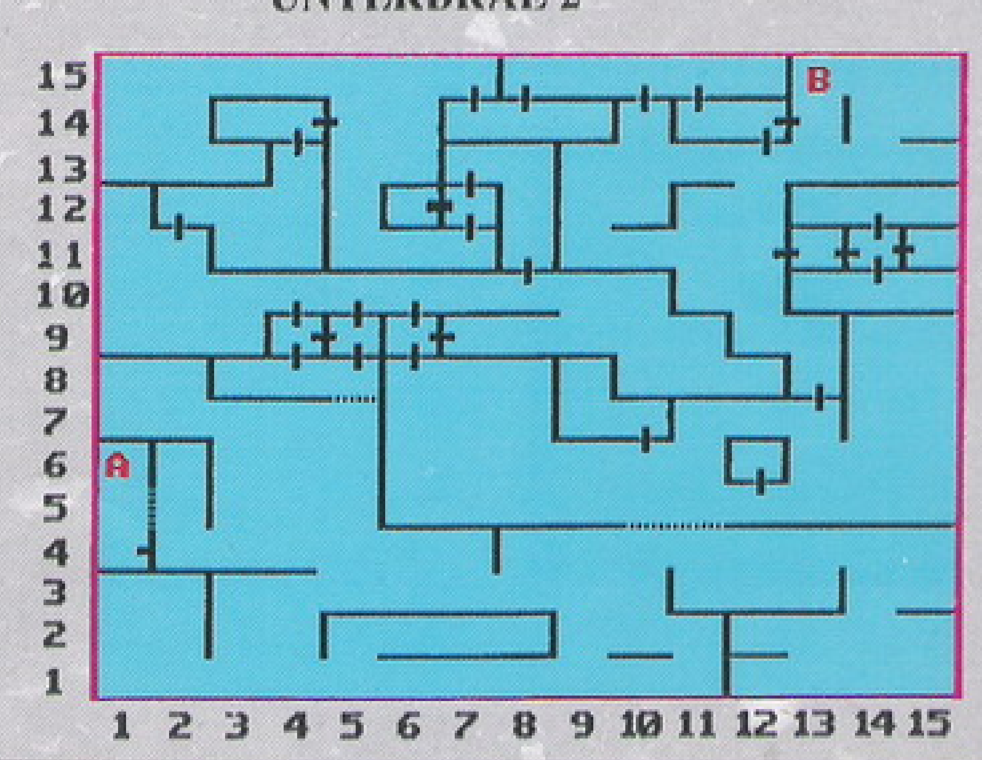
他們互相望著，看來亞柏的答案可以解釋這些謎題。

在這蜿蜒走道的盡頭，有一個魔嘴出現了，「說出一個特別的字就放你們通過」，魔嘴說。

歐里根示意亞柏，亞柏高興的說：「藍色」（Blue），隊伍便進入第二層。

揚特布列第二層

UNTERBRAE 2





迎面而來的是一股腐臭的味道。他們很快地往南走，在一群複雜的房間中，他們在牆上找到一則訊息：「光線傷害我也使我流血，但卻總是把我拋在後面」。

亞柏顯然已經知道答案，他現在發現自己愈來愈聰明；興奮的亞柏不知不覺超前了隊伍5呎。

「哇！」，亞柏驚叫。只見亞柏倒在地上，摀著鼻子，歐里根上前用手臂探查前方。

「看來，亞柏發現了一道隱形牆！」，歐里根說，其他人跟著笑著。

「還好，只是鼻子有點出血」，歐里根扶起亞柏說著。

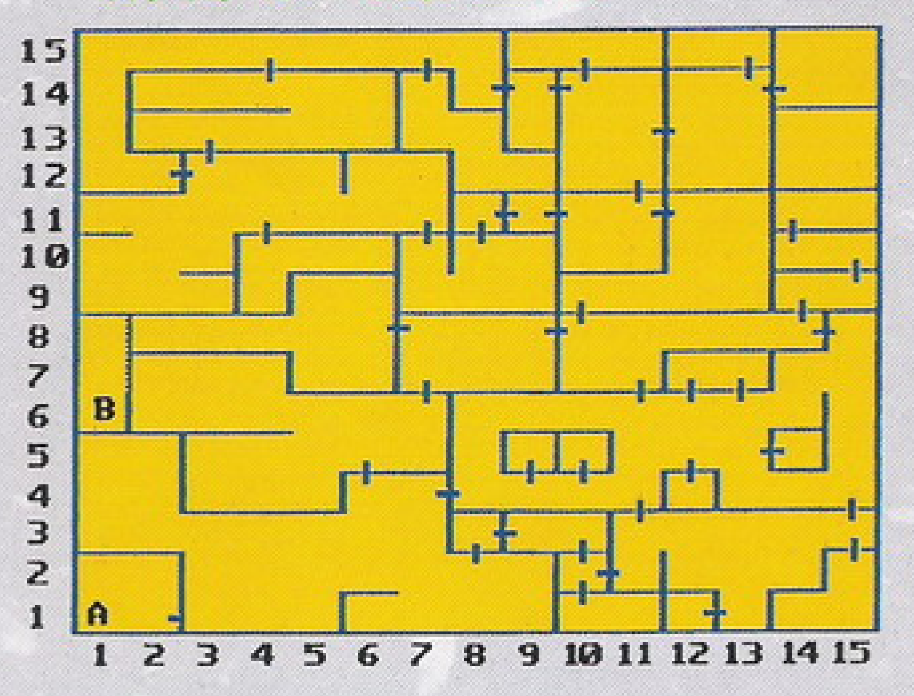
他們沿著隱形牆走，看能不能找到一個出口。大約走了20呎，他們發現了牆的缺口，一走進，背後卻出現一座實際的牆。亞柏害怕他們將被永久關在這裡，直到他們找到一個訊息：「到了下一層，避免做第一件正確（right）的事」。亞柏認爲這附近應有樓梯通往下一層。

在靠近西南角處，隊伍發現了另一座隱形牆，可以很清楚的看到，一個門內有樓梯通往下一層。走到門附近，一個朦朦朧朧的鬼魅出現，問道：「我沒什麼，但是我的相反創造我，一如它毀掉我」，從他身後跳動的光線，亞柏彷彿又找到了答案，亞柏告訴這鬼魅：「陰影」（SHADOW），門應聲出現在眼前。他們穿過門，看見門上有另一則訊息：「回去是不能用這種方法的」。亞柏深呼吸，提起勇氣跟隨隊友走下樓梯。





揚特布列第三層 UNTERBRAE 3





隊伍順著樓梯走下去，亞柏一直揣測這個謎題。「如果我們要避免做第一件正確的事」，他說，「這樣才對我們有幫助，如此，正是我們要做的正確的事，但是！那也是我們必須避免去做的；所以我們必須故意去做不正確的事……」

奈迪亞敲亞柏的頭指著前方。原來，前方的通道大約延伸30呎然後「右轉」（turn to the right）。

「那就是我們必須避免的正確（right）的事，你這隻笨驢！」，奈迪亞說，「你可以不用再解答謎題了」。

「那我們到底要怎麼走？」，亞柏迷惑地問。

剎利亞走上前，祭起法術，北面的牆立即消失。

「應該是朝北方走」，亞柏有感而發說著。

隊伍陸續找到一些刻在牆上的警訊，大約都是一些恐嚇、詛咒之類的話。

在西南角落，出現了另一個鬼魅，說了一段謎題：「我沒有嘴，但是我的吻是致命的。我不是一隻剃刀，但是被我擁抱過後就不須再修刮了。我是你最好的朋友，我也會殺你。說出我的名字，然後使用我吧！」

「劍（Sword）」，歐里根回答，接著一扇門在面前出現了。

通往第四層是地板上的一個大洞，剎利亞祭起飄浮術，整個隊伍輕輕地降到第四層。

——待續



信口胡謅 電腦遊戲世界

／遊戲迷

從創世紀起，我就讓上帝也抓狂、醫生也瘋狂。因爲我是魔鬼剋星。我會巫術，也會立體花式撞球，還會新陸軍棋，是天生好手。

我參加過 NBA 大賽、職業網球大賽、職業高爾夫巡迴賽、撞球大賽、方程式機車賽、名車大賽、還有漢城奧運和加州運動會，而且是金牌拳王。別人稱我是炸彈小子，又叫我激流浪子。但我喜歡別人叫我猴島小英雄，因爲我是霹靂男兒。

一天我突發小人物狂想曲，要去淘金熱。於是肩扛烏茲衝鋒槍、頭戴綠扁帽、手戴梅杜莎指環、腰繫神州八劍、身披砂之器，還藏一顆魔術彩球。騎上雙截龍，帶了火狐狸和忍者龜，參加蘿塞拉的冒險。我的穿著好像大海盜，又像銀行大盜。但這是極光勇士的聖劍之征，我還領了御封戰將的殺人執照，你們不能全力反彈。

飛越杜鵑窩，經過槍林彈雨。我集中火力幹掉蝙蝠俠和通天蜘蛛人，最後來到伊蘇國。進了異形神殿，參見飛龍騎士。他拿出行星末日戰記，道出楚漢之爭的結局，並說出銀色匕首之謎。他要我風馳電掣趕去上海夜班玩具廠，尋找未來之魔法。還送我水果盤，祝我小鮫立大功。

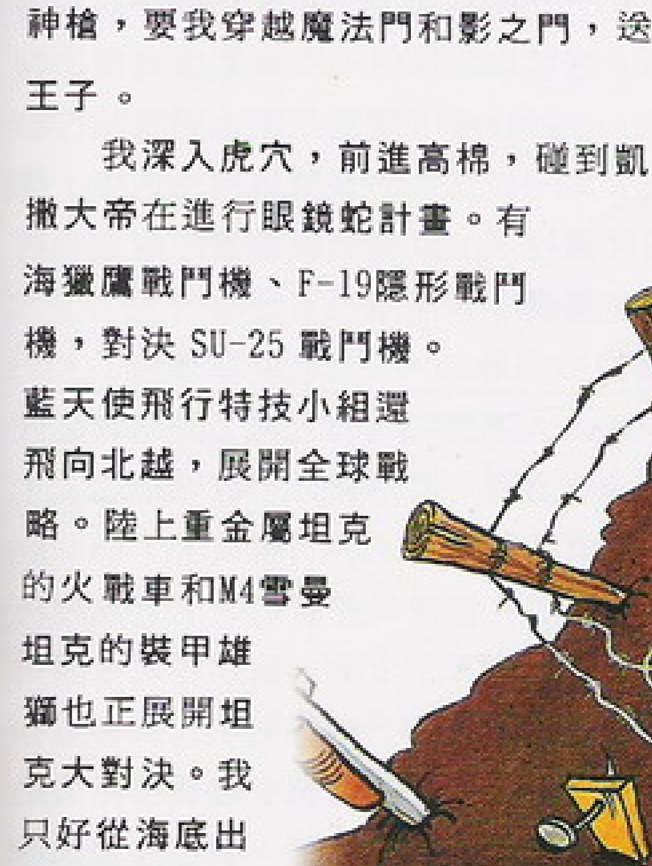
躲過飛狼突擊隊和燃燒的野球，我進了瘋狂大樓。那裡正在舉行世界怪物大競賽眞是風雲際會。我把代碼：冰人拿給送報童。他交給我無敵神槍，要我穿越魔法門和影之門，送給波斯王子。

我深入虎穴，前進高棉，碰到凱撒大帝在進行眼鏡蛇計畫。有海獵鷹戰鬥機、F-19隱形戰鬥機，對決 SU-25 戰鬥機。藍天使飛行特技小組還飛向北越，展開全球戰略。陸上重金屬坦克的火戰車和M4雪曼坦克的裝甲雄獅也正展開坦克大對決。我只好從海底出擊，躲開這場紅色風暴。不幸碰到 688 攻擊潛艇時，喋血艦長從地心攔截，所幸快樂潛水夫開了砲艇來最後挑戰。我爲拯救地球流下了第一滴血，但我遏阻了信長之野望的核戰狂人夢。

這時時空大盜又召集太空小蜜蜂執行海王星計劃企圖毀天滅地。於是我召集銀河飛將，坐上宇宙神風號，參加這場未來戰爭。機動戰士和變形金剛也來加入鐵甲爭霸戰。最後太陽神之眼喚來烈火神兵，進行瘋狂大毀滅。這就是銀河帝國傳裡著名的銀河超能力戰記。

我撥雲見日，回到模擬城市，找到王子完成秘密任務，他頒給我藍十字勳章和賞我重金屬美女，還要讓我和聖女貞德好夢連床。我是電腦病毒防衛戰的隊員，明白意亂情迷下會遭青色枷的詛咒，終極警探也會送我去魔鬼訓練營。於是我做了最後的忍者，只玩玩四川省和美女撲克·歐洲版。

我的英雄傳奇暫且告一段落，下次要再魔界歷險，我會去洪荒帝國。假如你想與我瑪雅迷蹤，密探黑暗金字塔，歡迎你來報名軟體世界。

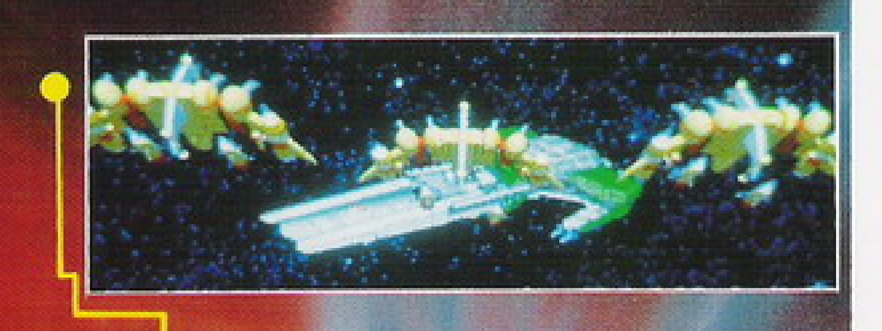




銀河飛將 II 帝國逆襲

／Lucifer









自從被Tolwyn貶入 Gwynedd 星系的太空站已經十年了，Tolwyn的冷言冷語猶在耳邊，然而淺灘只是飛龍暫棲之所，籠柵更不是猛虎久留之處；注意了，Kilrathi，我來了！

一、序幕一 Ferret ：

從 Concordia 起飛之後，我不禁回頭看了她一眼，這也許是最後一眼了，想著艦上的老朋友Angel 、Spirit、Doomsday－－昔日Tiger's C-law 上的倖存者，心中不禁莫名的感傷起來。

Shadow關懷的臉孔出現在 VDU ，「 Lucifer，怎麼了，有心事嗎？」我才從Tiger's Claw的陰影中驚醒，「沒什麼大不了的，只是想起一些以前的事……」，我隨即聲調一變，「Shadow，設定目的地 Caernavon 星站，自動駕駛系統啓動！」「收到了，自動駕駛啓動！」。坐在Ferret的機艙中感覺十分的親切，十年來它陪伴我渡過ISS 的任務，它可以耐得住一次與敵機碰撞的裝甲，兩門 Mass Driver，因爲任務大都是執行巡邏，爲了減少單一推進器的負荷與增加速度，飛彈的配置只有犧牲了，以點燃後燃器的速度來說，敵人的炮火要擊中你還是相當困難的。

想著想著， Caernavon 星站就在眼前了。「Caernavon 星站，這是Venson上尉，請求降落許可。」「Venson上尉，請停在你現在的軌道上，我們正有一般貨船要離開。」「收到了，Caern-avon星站。」爲了打發這段停留的時間，我和S-hadow 開始閒聊起來。「 Liz ，我想從現在開始一切又要回復正常了。」「也許吧！我只希望你能調到 Concordia 上服役，她是一艘很漂亮的船。如果不是我下個月就要退伍了，我也許會試著調到上面服役。」「那是不可能的，Tolwyn上將

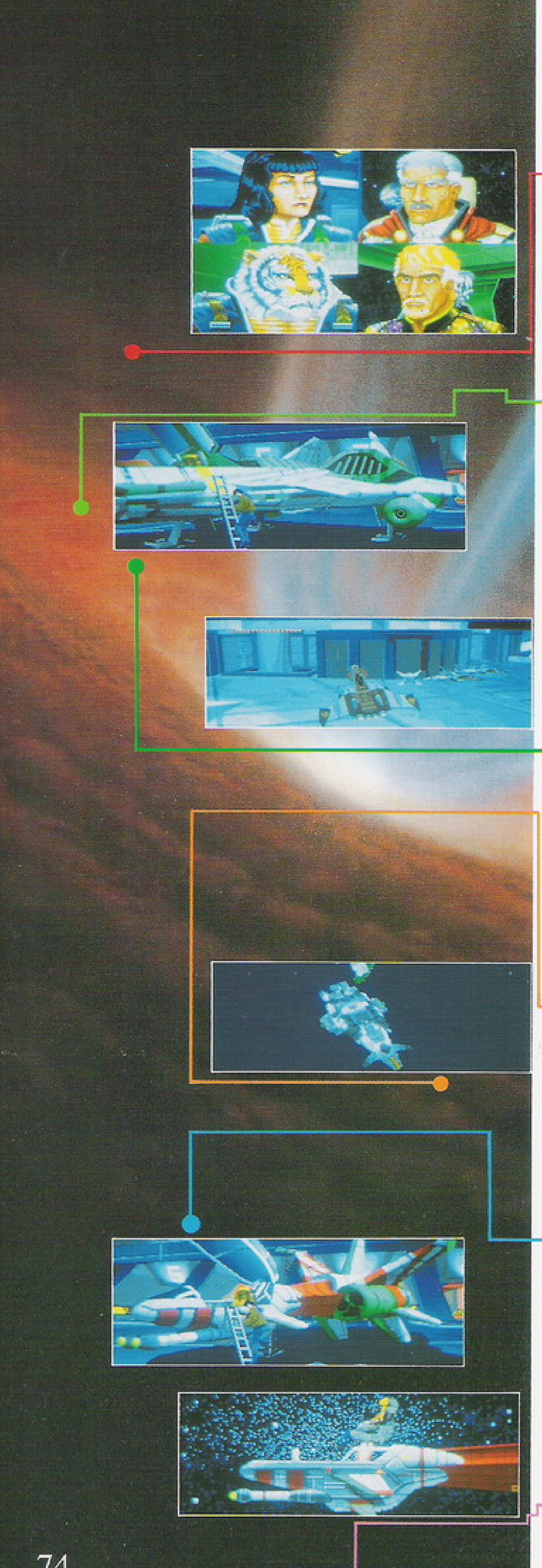
討厭我。」突然一個惶急的面孔出現在 VDU 上，那不是 Concordia 的通訊員嗎？「求救！求救！這是 Concordia ，我們正遭受一支Kilrathi攻擊艦隊的攻擊，所有聯邦船艦請前來支援，所有聯邦船艦請前來支援……」糟了！又出狀況了。

「 Cancordia ，這是Venson上尉，你們那裡的狀況如何？」「我們的甲板受損，無法讓戰機起飛，Venson；Tolwyn的最新命令是保衛Concordia！」「Shadow，重新設定導航系統回Concordia。」「收到了，Venson，我們走吧！」在距 Concerdia 仍有一段距離的時候，我們遭遇了一群 Drakhri ，看著它們笨拙的外型，威力奇弱的三門雷射炮，這簡直是 Dralthi 的翻版嘛！不過由於它們有配備干擾片，所以我是不會在它們身上浪費飛彈的。（唉！對不起！我忘了我根本沒有飛彈。）看著它們像它們的前輩一樣開這型戰機來送死，眞替它們感到可憐，不過它們倒是聰明多了，每當它們機身嚴重受損時，就丟下一句「You cannot defeat Drakhi！」就點燃後燃器想溜，好幾次我都差一點追出了戰場，幸好我不是在執行護航任務，否則就慘了。眼看著戰場上最後一架 Drakhri 也進入了我的射程，我小心的瞄準、開火，轟！

「 Lucifer ，那是最後一架了，哦！不，有新的戰機出現！」「 Concordia ，我們這裡需要支援！」「抱歉，Venson我們仍然無法發射戰機，守住你的陣地，支持下去。」「該死！Concordia，我們需要幫助啊！」「 Lucifer ，我要上了。」「Shadow，跟著我，我們一起擊落它們。」糟了！Shadow抗命，她脫隊了。「Shadow，它們咬住你的尾巴了，向右轉、向右……」在兩架Sartha的夾攻下，我的唯一知心好友Shadow化成了星際間的塵埃。「復仇女神 Nemesis ，讓復仇之火燒盡一切吧！Shadow，你看著吧！」四架Sartha 朝著我迎面飛來，它們的速度雖然很高，但它們的操縱性不佳，我使用後燃器來保持兩方之間的距離，轉瞬間它們一架架成爲我的槍下亡魂，不過由於中子炮的威力強大，我的機身也受了不少損傷。

懷著惡劣的心情，我降落在 Corcordia 上，剛下座機，Tolwyn就已經在甲板上等我了。「飛行員，你的僚機呢？」「被擊落了，爲了保衛你的母艦而死的，你爲什麼不給我們一點援助，讓我們孤立無援的外面作戰呢？」「軍官，注意你





的態度！」「去他的鬼態度，一個飛行員死了，態度比人命重要嗎？」「你的同事陣亡了，我很抱歉，但艦上發生了些意外……，我們在15分鐘內就要進行超空間跳躍，戰機目前還不能起飛，你就暫時留在這裡，之後我會把你送回Caernarvon 星站，在這段時間內我會使你不惹麻煩的，去找值日官報到，Dismissed。」就這樣，我和Concerdia 一起航向未知的未來……

二、 Rapier：

十年前聯邦最精銳的戰機，現在仍是服役中的戰機，但原先的中子炮已換成射程遠達6000的Particle gun，更增加了機炮的可靠度，而在最大的飛彈攜帶量之下，若面對重型敵機也大大提高了勝算；由於狀況的需要，Rapier必需擔任護航、攻擊、巡邏等多樣化的任務，又得對付Jalkehi、Grikath這些重型敵機，實在是夠艱苦的。

在此，你的 Wingman 通常是 Ralgh，也就是 Hdtes ——十年前在 Firekka 率領一艘Ralari叛逃的Kilrathi軍官，他在作戰時是個很可靠的伙伴，一但鎖定一架敵船就一直死咬著對方的尾巴不放，但也因此在面對 Jalkehi 、Grikath 時，常常會受到額外的傷害，我在和他作戰時絕對遵守一個原則：絕不要擋在他和他的目標之間！一旦我發現我和他的攻擊目標重疊，我會立即叫他 From on my wing，以免自己被流彈所傷，這種代價我可是付不起的！（在駕駛Rapier的期間，你會替 Paladin 所開的 Free trader—Bcnnie Heather 護航的任務，而常發生 Bonnie H. 被一大堆的戰機圍攻，你浴血奮戰才把彈痕累累的 Bonnie H.救出險境，這時我想你會暗自說聲「好險」吧！偷偷告訴你一個秘密，Bonnie H. 打不壞的，不信你試試看；Origin爲了讓劇情成功的推展下去，所做的保護還眞夠徹底的。）

三、 Epee：

極佳的設計，在武器系統上有最進步的ITTS和 Particle gun，就我的飛行經驗來說，它甚至比「號稱」最强的戰機 Sabre 還要順手。ITTS 在使用上有一些値得注意的地方，在戰機火力全開的時候，ITTS啓動的時機是在機炮中射程最長可以開火時；譬如當 Particle gun 和Mass—driver一起開動的時候，ITTS啓動是在Particle gun 的最長射程6000達到的時候，而射程在2000

～3000以上的時候，開炮一定會擊中的要件如下：對方沒有改變方向、對方沒有啓動後燃器。

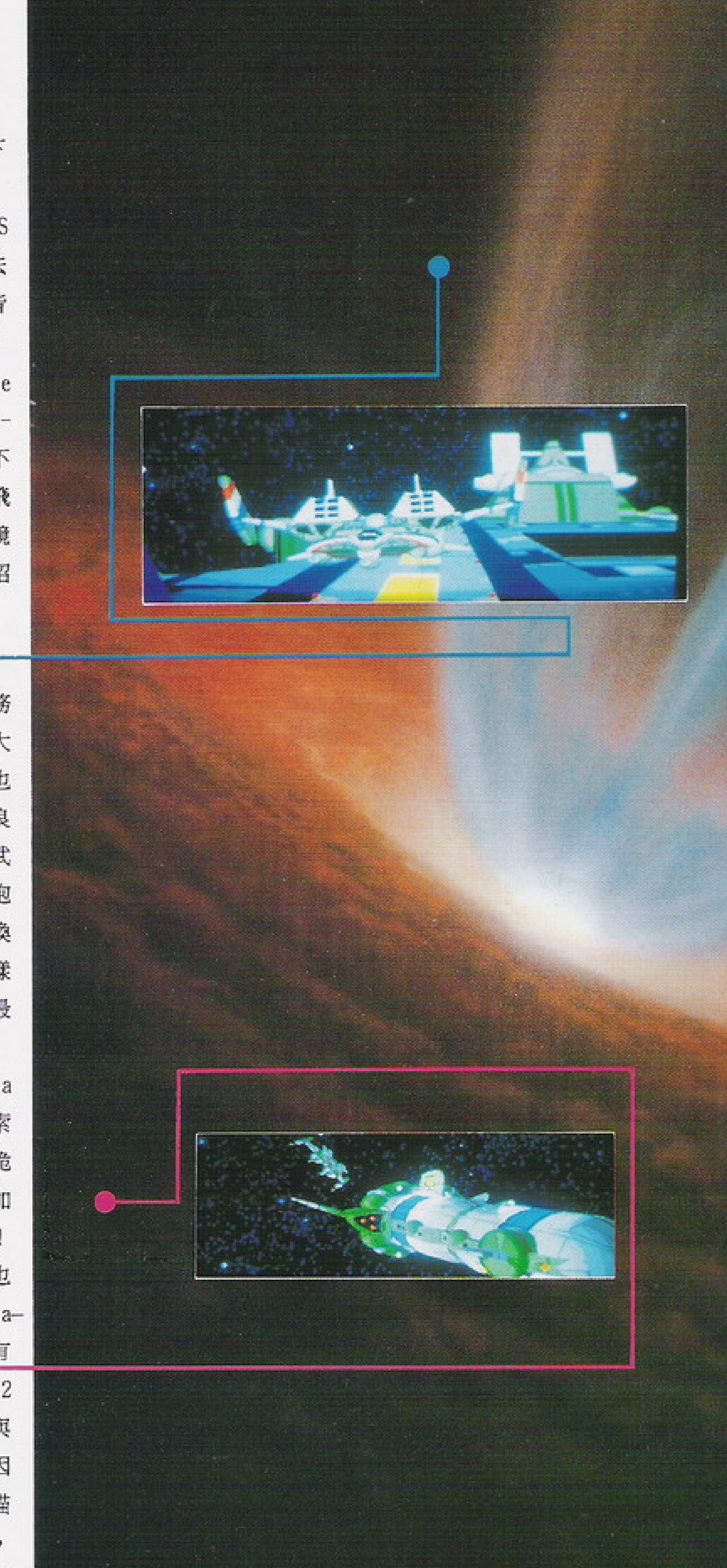
在兩方都同時啓動後燃器時，準星瞄準ITTS瞄準器前一段距離的地方，這個距離得靠自己去抓去，ITTS的瞄準器如果瞄準是指所有的炮火皆可打中，事實上差一點仍會有部份的炮火擊中，不必爲了完全瞄準而錯失了機會。可惜駕駛Epee的機會不是很多，只有在 Heaven's Gate與Sprit一起出任務時才有這個機會而已。（對了，不知道有沒有人注意到在 VDU 上出現的Kilrathi飛行員都有戴一種類似 AH-64 武器控制員的瞄準鏡，也許這是一種新科技，或許以後會有特別介紹的地方吧！）

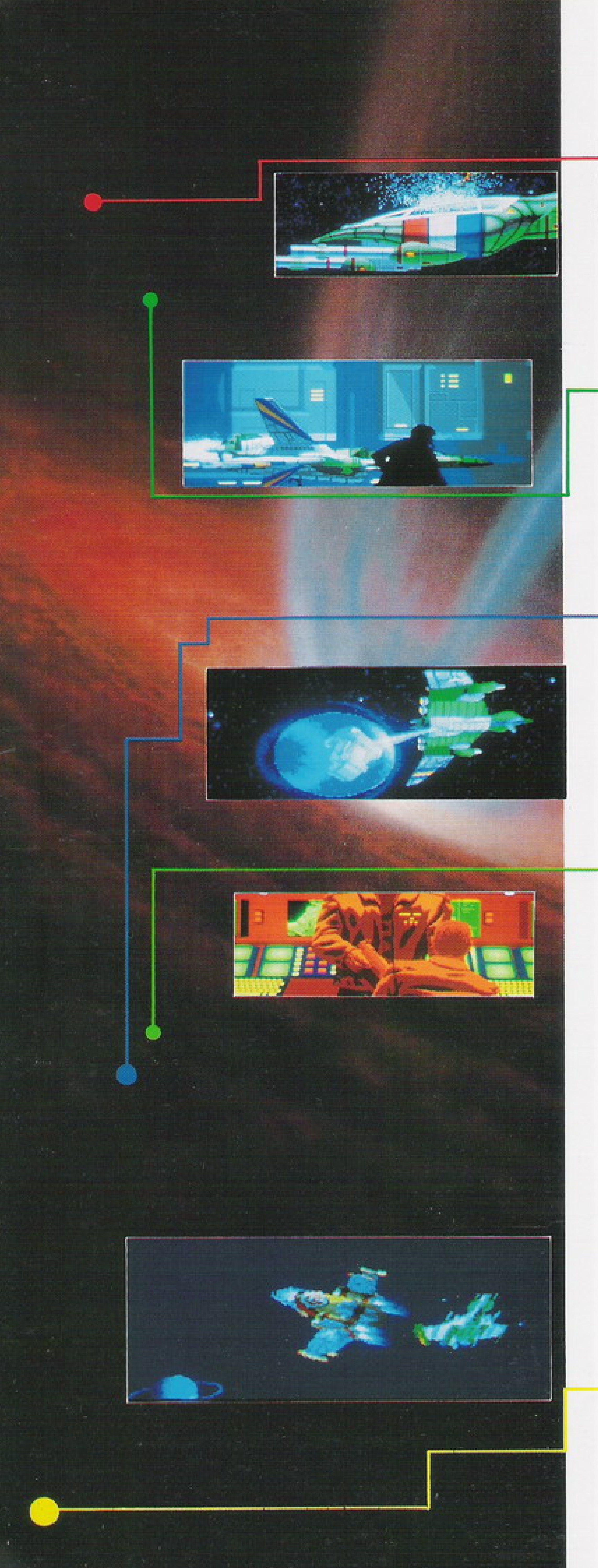
四、Broadsword：

聯邦的重轟炸機，多半是出一些攻擊的任務，少數也有出 Search & Recue 的任務，也是大型船隻除外唯一能做超空間跳躍的戰機，同時也配備有三座炮塔，炮塔的火炮皆是經過特殊改良的中子炮，射速較一般的機炮要快上許多，當武器顯示幕上炮塔發出閃爍的紅光時，代表那座炮塔射程內有可以攻擊的敵方目標出現，這時切換至炮塔畫面（在駕駛視野上有敵機時最好別這樣做。）那艘敵船也大半是在攻擊你，如果不是最好放棄，炮塔在追擊的功能上可就略顯不足。

由於Broadswerd太過笨重，在面對Sartha這種小魔鬼時可就有些危險，我的一貫戰略是索興停車，放棄追擊Sartha，反正也追不上，乾脆坐等轉彎半徑極大的Sartha來攻擊我，ITTS再加上Broadsword的裝甲，就不信它們能奈我何？！

因爲超空間跳躍十分消耗燃料，所以聯邦也安排有 Clydesale 改裝的加油船替跳躍後的Broadsword補充燃料，至於魚雷的使用方法我一向有一套自己的戰術；把敵機擊落後，在距離目標12000 的地方停下（可由 Navigation system上與目標的距離得知；千萬不要進入 10000 以內，因此時敵方的防空系統正好啓動，鎖定後等魚雷瞄準，魚雷瞄準後再視護甲狀況；前方約30～40，後方則一定得全滿　50，符合上述條件後以320Kps最高速推進，進入到6000～7000左右，（途中炮火儘量閃躲，小心別動得太厲害以免失去魚雷鎖定。）開始注意炮火的間斷順序，等到了2000時挑一個炮火間隙發射，馬上拉高機頭倒轉 180°切換機尾炮塔看目標爲正後方時就可放心，否





則要再調整，儘快脫離，以免魚雷在附近被打中引爆，炸得護甲透風（魚雷的彈頭威力超强，即使只在附近爆炸，也會受到不小的傷害），在逃至 10000 以外之前就靠後方的護甲抵擋攻擊了，那是無法閃躲的，如果目標仍然存在則可如法泡製一次。在與敵方戰機作戰時，小心不要太靠近大型船艦，以免受到防空炮火的攻擊。

五、 Sabre ：

號稱是聯邦最强的戰機，在記錄上的護甲厚度與實際上的差別恐有兩倍之多，實戰時的表現甚至比Ferret還要薄，機身上本來應該裝載的二枚 Dump Fire，飛彈通常被二枚大而無當的魚雷所取代，大大的降低了戰力，唯一可和敵方相抗衡的只有速度了，偏偏執行的又都是最危險的任務，眞是夠嗆的。

Sabre 在使用魚雷的方法上與Broadsword略有不同；前面的步驟皆一樣，只是在接近時要啓動後燃器，魚雷發射後也不需掉頭飛回，只要略拉高機頭自目標區上空掠過即可。Tractcr B-eam 的用法， Sabre 、Broadsword皆同，在此順便提一下：把雷達幕對正目標，速度緩慢的前進（大約150kps），等到了可以目視的距離就緊急煞車（ Backspace 鍵）把有炮塔的一面朝向目標（只要有炮塔就有Tractor Beam），把武器切換成Tractor Beam則目標物會被黃框框住，對準發射若是夠近的話，則目標會馬上進入機艙，反之則會被一能源球包住緩慢的拉近，而速度太快則會自切斷，因此最好能把速度降至零。 Sabre 的炮塔在作戰時最好別用， Sabre 的裝甲沒有本錢讓人轟上幾炮來換取對方的生命。

六、 Phase shield 與魚雷：

通常魚雷對付大型戰艦的攻擊方法是如果對方能挨得住一擊之後，第一擊是擊穿裝甲，第二擊是破壞艦身內部結構，也就是致命的一擊，所以發射魚雷時應儘量射在同一地方，艦別與所需的魚雷量如下：

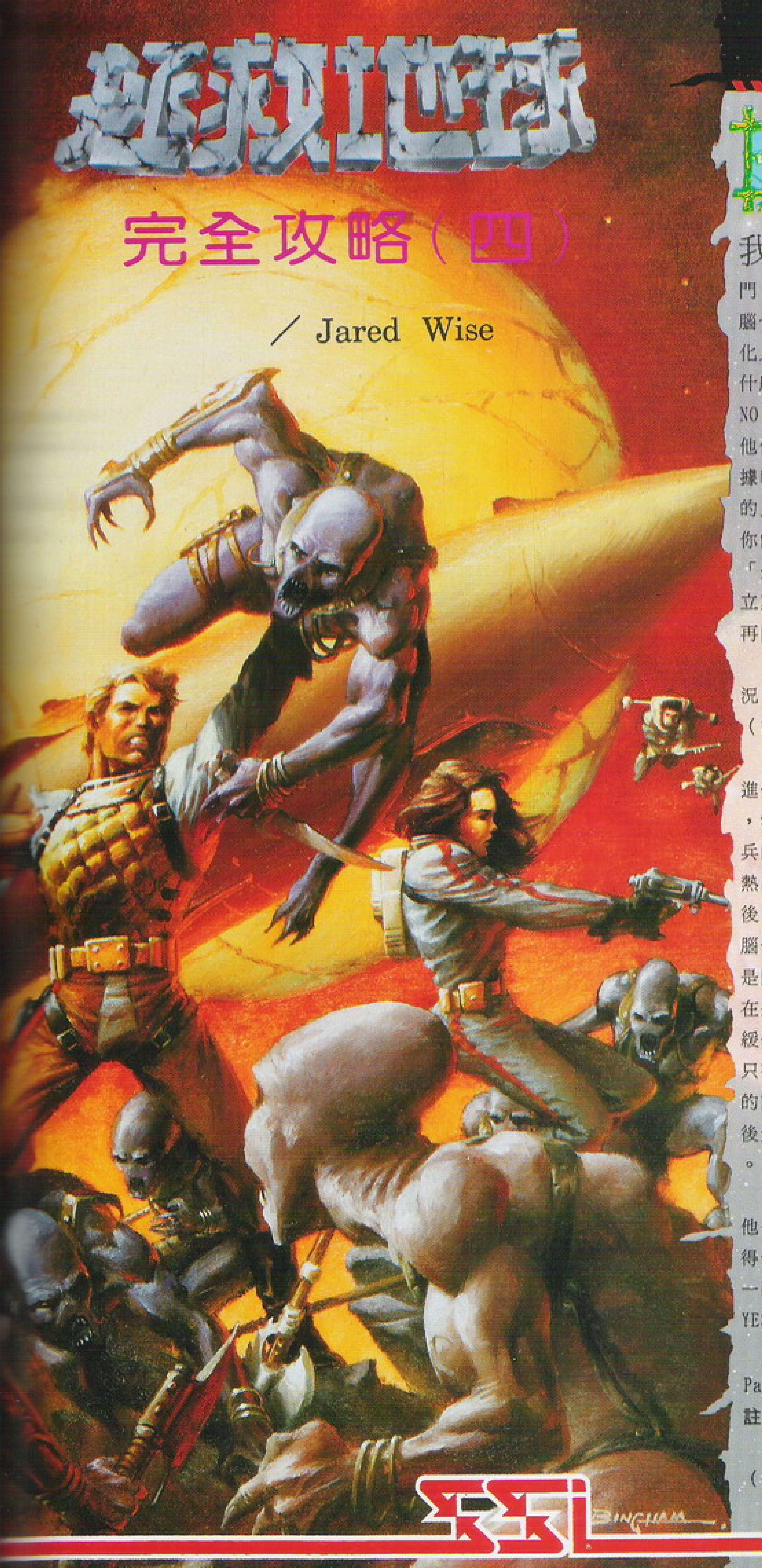
Kamekh：0發；Ralatha：2發；Fralthra：2發；Supply depot： 2發； K'tithrak Mang：2發。

Kamekh雖然裝有 Phaseshield 但十分奇怪的是機炮仍然可以對它造成傷害，所以別在Kamesh身上浪費魚雷。

拯救地球

完全攻略（四）

／Jared Wise



火星基地（續）

我們用Green Passcard開啓 4 處（地圖見第32期）東面的門（註 1），不一會兒，一個電腦合成的聲音傳出來：「戰鬥生化人××號，你怎麼遲到了？有什麼損失嗎？」「沒有。」（選NO）「我偵測到還有另外六個，他們是誰？」「工作人員。」「據報 NEO 的間諜可能會喬裝我們的人混進來（大家互望一眼），你能確定沒有 NEO 的間諜嗎？」「是的，我能確定。」「好的，立刻向1F報備。」（再向門走，再開一次門即可進入）

5 處是電腦室，先查基地現況（BASE），再查資料（DATA）（註 2、註 3）。

7 處是電梯（Elevator），進去就看到佈告（旅程記錄35），我們想，既然1F是安全防衛士兵的寢室，我們也不用去那裡湊熱鬧，所以直上2F。出了電梯之後，向南有個門，推開之後，電腦合成的聲音傳了出來：「這裡是限制區域，請把武器和裝備放在這個捕捉盒中。」一個盒子緩緩伸出來，大家互望了一眼，也只有進去一條路了，所以把全部的護甲、武器都放在盒子裡，然後盒子緩緩收進去，門就打開了。

一群技工在10處忙頭苦幹，他們既然沒注意我們，我們也樂得悄悄通過，倒是經過順便摸了一張White Passcard（選PASS，YES ）。

進到11處，嘿，是一張Blue Passcard，還有我們的裝備！（註 4）

用 Blue Passcard進入 9 處（建議進去之前先儲下進度），

拯救地球

nner單獨應付大局，想不到他拿上到Level 3（選ASCEND，再選有 climb 技能者，註5、註6）。

向北走進入一個大房間，再向南進入14處（請依圖上虛線走），嘿！大夥兒來到了level 4實驗室。RAM的工程師們正在房中忙著操作儀器，Marry小聲地說他們要開始測試。站在雷射旁的一個工程師看了我們一眼，大家心知不妙，正要趕過去（選M-OVE ）時，他已敲下一個按鍵，平台一直向上昇，等我們到的時候已經搆不著了，接著警報聲響起：「測試程序干擾，關閉所有的門！」Anne趕快跑到前面的電腦工作檯，居然出現紫色警戒，那是自毀的意思！

RAM的技術師開始攻擊，想奪回電腦工作檯，但三兩下就我們料理掉了。回頭一看，終端機被流彈打壞了，Skinner眼尖，看到房間另一端有一個小型升降機，大伙兒快步跑過去，平台上面的工程師趁機向我們開火，A-sher被打到，受了點輕傷，由於投鼠忌器，怕打到末日武器，只好暫且不理（選NO）。

Skinner 操縱升降機把我們送上去（選 YES ，再選目前最耐打的人，HP最高、AC最低或武器最強），送到一半時，突然湧來三群RAM的工程師向Skinne突襲，其他的人只能眼睜睜地看Ski-出Stun榴彈丟向其中一隊，那一隊就被震昏了，依法炮製…他從哪來的手榴彈啊？後面傳來Ann-e 的聲音：「我給他的。」（其實用laser pistol就足夠應付了）

Skinner 終於把大家送上平台上。最先上去的Tuskon立即飛身撲向控制臺旁朝我們開火的技術師，結結實實給他一拳，沒想到用力過猛，技術師的身體竟然嵌進控制臺，導致控制臺爆炸！突然整座平台向下垮去，到達實驗室時，Skinner 也跳進來湊熱鬧，然後平台一邊下墜一邊旋轉，最後「砰」的一聲摔毀在Lev-el 0！

一位RAM的工程師叫著跑了出去：「它要爆炸了！」

沒想到就在這時候出現兩隻RAM combat rot，大家無心戀戰，沒命地逃出火星基地（註7、註8），身後隨即亮起一股白色強光還有一陣爆炸聲，大家全被震倒在地上，末日武器爆炸了，熔化整個基地。

沿著峽谷走了好久，遇見了一群由Atha帶領的沙漠跑者。T-uskon 回頭跟我們說：「我不再跟隨你們了！說眞格的，你們的星球太遠了。我衷心地愛著這片土地，並且不容許別人侵犯它。再見！」他們就離開了。（註9）

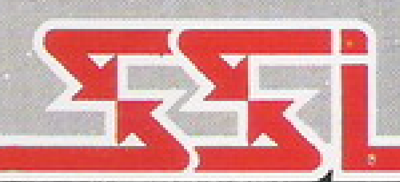
當Scot.Dos很高興地看到我們安然無恙地回來，但Anne告訴它找到了什麼之後，Scot.Dos就很嚴肅地說：「以Anne的情報來看，RAM應是在製造一種利用巨大透鏡來聚集並反射太陽能量的裝備。反射能量足以摧毀地球上的特定目標，也許是整塊大陸！不能再浪費時間，起飛！」

起飛之後，Scot.Dos報告掃瞄器發現一艘太空艇以很高的速度向Ceres方向前進，後面跟著RAM的船，於是我們也往 Ceres 飛去。到了那裡，Anne打扮成一位單身女郎進入酒吧中，（選BAR 、BUY A DRINK ，再選FAST-TALK/CONVINCE高的人）坐在兩個酒醉的RAM軍官的旁邊，一面喝果汁，一面聽他們說：「沒想到Robeno那隻太空老鼠會讓我們在Ceres輕鬆…不過安全系統已經注意到他了，說他溜上了往Fortuna 的捷運傳送系統…」然後接下去是些無聊的話題。

Anne走出來，大家聽了以後，把太空船的燃料加滿，又直飛Fortuna （在小行星帶）。到了Fortuna ，Anne先試試黛布的酒吧，沒有；再試試芳達巧克力小屋（選DOWNTOWN，再選Restaur-ant ），進去時，Anne被一些強壯的RAM Warriors推開，Anne招呼我們一聲，大家就注意那些戰士，他們向一個坐在黑色桌旁，正在一面發呆、一面攪巧克力的人走去。

那人突然向Anne眨了三下眼，Anne會意，就站起來向那些人攻擊（選ATTACK），我們其他人也來助陣…一場混亂過後，那男人介紹他自己：「我是Justin Robeno你們一定是從NEO來的，我有一些你需要的東西，不過我沒時間把它帶出來。所以我們必須回火星的衛星 Pavonis 的圖書館…」他加入我們的陣容。

於是大家又匆忙地趕到Pav-onis，在圖書館中，Justin R-obeno 推翻一些檔案夾，拿出P-rototype時，RAM又衝進來了。一個人走向前說：「我們知道，如果 Prototype 放在這裡當餌，會釣到NEO的間諜……」還沒說



拯救地球

完，Marry的電漿砲就打在他身上，Robeno趕快跳上前去保護儀器。

大家拿出武器，開始攻擊。好不容易打完後，Robeno催促我們回船上，免得有更多人來。到了連接管時，又有一群RAM等在那裡，這群砍完以後，大家馬上進入船內，脫離碼頭，正鬆一口氣時，掃瞄器發出警報，一艘R-AM偵察艦向我們攻擊，Skinne操縱著飛彈瞄準器，居然三發全命中Control，其他人正忙著用雷射砲把敵人的武器打壞，Marry則使引擎加速接近敵艦，在槍林彈雨中接上了通道，然後一場艦內戰又打起來了……我們控制了整艘船，在呼叫NEO的拖船把那艘船拖回去後，我們也回到了S-alvation。

NEO的技術人員趕過來把那東西拿去檢查。司令官來到我們面前說：「做得很好！Prototy-pe顯示出重大的消息。請繼續搜尋有關於末日武器的訊息。」他和我們握手，然後就離開了。

總算可以休息了，明天的事明天再說吧……

※註1：

開這類門方法是朝門走，先選USE，次選PASSCARD，再選顏色。

※註2：

走到電腦旁，選YSE，再選Bypass security點數最高者，再選BASE即可查詢基地情況；或者選DATA，再選擁有Library s-earch技能者，查閱檔案。多試各部電腦可以得到13、36、61、62、67、69等旅程記錄。

※註3：

如果查閱DATA的人未擁有L-ibrary search技能，便會觸發警鈴。關掉警鈴的方法是走到電腦旁，重覆一次查詢基地情況，然後選YES、KILLED、PATROL(或GUARD)再選0。

※註4：

如果螢幕上未看到AC值變小，執行VIEW指令就可以了。

※註5：

這個人身上還要有rope。

※註6：

爬不上去也沒關係，多進幾次電梯，就會碰到平台升上來，劇情跟著接續下去。

※註7：

每個人都使SPRINT指令逃命，出門後一路往上跑，跑到邊緣選YES，即算逃離戰鬥，再從1處出基地(選YES)。如果出路被隊友擋住，則選WAIT等隊先跑。

※註8：

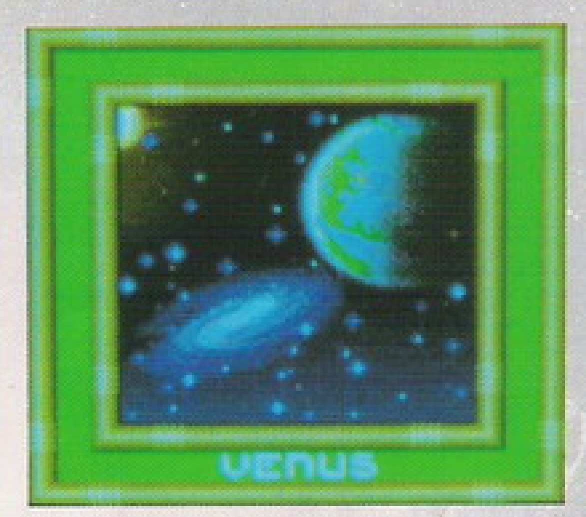
隊員一定要全部跑出來(倒地就跑不出來了)，如果不行就要載入舊進度再試一次。

※註9：

如果Tuskon沒逃出來就不會有這一段劇情。對往後會不會有影響呢？應該不會，已經沒Tus-kon的戲份了。



當我一覺醒來後，Skinner已經把船駛入金星(Venus)的軌道，準備降落在Low Land(選VENUS LOWLANDS)。太空船停穩後，一下船就看到很多高大的花草、樹木，以及蕈類群集生長著。閃電使一部分的叢林反映詭異的閃光，根本看不清楚樹林後面到底藏了什麼，Asher說這裡是偷襲的好地方，的確是的。根據Scot.-Dos的提示，低地人(Low Landers，下文簡稱L.L.)的村落，在遙遠的西北方，要經過酸沼(Acid Swamp)，於是我們就向酸沼出發了……。(註10)



走不了幾步，居然被一群肌肉發達的綠人所包圍，原來是低地人，他們的鱗狀綠皮很顯然地能忍受高量的熱或是酸液。他們的下巴比較長一點，講話都有點漏風(在英文的字幕下，L.L的話中若有h或s字母，就會重覆)。(註11)

「站住！陌生人，你們是誰？」他們拿著雷射槍對著我們要求回答，當然，我們也只好拿出NEO的證明(選Ask)他們又說：「那是你們說的，還不放下武器！」大家互望一眼「唉！還眞把我們當敵人來看。」只好投降以示誠意(選Surrend)。當大家正要卸下裝備時，周圍卻湧出一大群RAM戰士，我們和低地人都中計了！

Asher趕快下達命令形成防禦圈，Marry發射一發電漿砲，其他的L.L就趕上前去射那些還活著的敵人，Anne用榴彈發射器丟一顆高爆榴彈，Skinner和S-



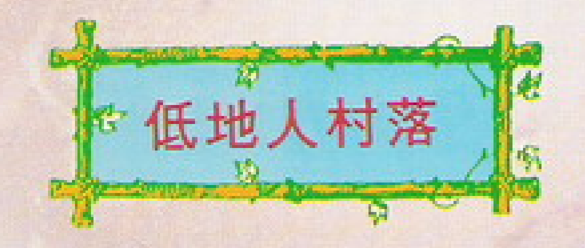
he在旁掠陣，突然，一個 RAM 戰士丟出煙霧彈，其他還活著的也相繼丟出，Asher 吼道：「用肉搏戰！」於是我改用火焰槍噴，Asher 和 L.L 則尋找煙霧中的敵人進行白刃肉搏戰，其他隊員都用火箭槍 K 那些敵人。突然一個人影閃一下，然後聽到 Sue 大叫「Jared！後面！」背上一痛，眼前一昏黑……。

當我醒來時，看到Anne苦笑地說「你背上好大一個洞，大家拼命地替你補起來，現在該你補了！」在做好治療工作後，那些低地人的首領走出來，向我們致意：「我的名字是 Leander。我對於你們感到十分抱歉。請讓我加入你們和 RAM 爭戰的行列，好嗎？」我們當然同意（選 Yes）當他加進來時，我們又送他一套剛從 RAM 身上剝下來的戰鬥裝甲，畢竟只有鱗皮還是不夠的。

在往低地人村落的路上時常碰到一隻母的Ursadder爲了保護牠的幼兒而對我們示警，我們當然只好退回（Back way？選Yes）有時退的太慢就會受到攻擊。

到了酸沼，大家經過時都把武器舉在頭上，活像一隊戰俘，眞好玩。老是聽到很聒噪的聲音，Leander 說附近就是酸湖（Acid Lake），手指著地圖中間靠右一大塊白色的區域，那裡是酸液蛙的大本營，反正會經過那裡，大家就順便去「觀光」一下。才剛進入，大家就看到許多泡泡從湖裡冒出來，定眼一瞧，啊！那是眼睛！那些「泡泡」原來是酸液蛙的眼睛，然後那些酸液蛙跳出來包圍著我們，大家都很緊張，Anne突然想到酸蛙很容易親近，她走上前去，緩慢地摸牠們的頭（選 Yes 選 Befriend Animal skill 點數最高的），那些蛙也很親熱地用身體摩擦Anne，牠們似乎很喜歡待在Anne的旁邊。大家也鬆了一口氣，就朝低地人的村落而去。

在路上碰到一個神色慌張的低地人，他先問我是不是 RAM 的軍官，我們當然表明我們是 NEO 派來的（Identify…O.S NEO？選 Yes），接著他要求我們幫助他的家人，我們也一口答應（選 Yes），到了他和他家人所躲藏的地方時，突然衝入一隊 RAM 戰士，舉起他的武器說「我們只要 L.L，退後！」我們當然不理，趕快衝到 L.L 的前面防禦（選Attack）Anne發出很奇怪的叫聲，幾隻酸液蛙出現援助……戰役過後，L.L 向我們道謝就往酸沼方向走了。



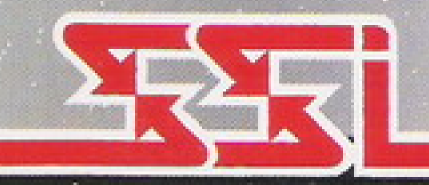
在樹叢鑽來鑽去，眼前突然開朗，原來是 L.L 的村落。非常奇怪，整個村莊都沒有聲音……「要進去嗎？」「既來之，則安之，進去吧！」（選 Yes）大夥兒魚貫地溜進大門。

映在我們眼中的是一大堆屍塊散落在地上。「Jared，去看看！」我檢查那些東西之後，發現那是 L.L 被雷射槍大量掃射的結果，可是他們手上並沒有雷射槍啊……Anne示意要我們過去她那邊，她輕推右側房間（3處）指給我們看，是 RAM 的軍官，好像睡得很熟，腰帶上有一大串鑰匙，Anne躡手躡腳地踏進房間，用妙手空空的技巧拿下那串鑰匙，溜了出來。（選Steal keys，再選Pickpocket技能最高的，如果失手或是選 Kill Him，軍官會驚醒，吹口哨召來Robots和Worriors，戰勝才能拿到那串鑰匙）



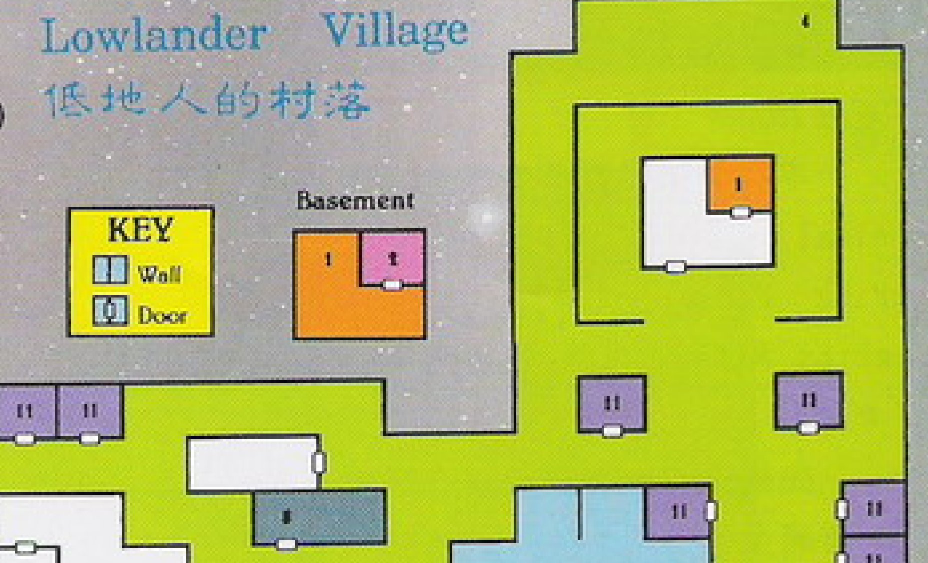
對面又有一扇門（6處），Anne探頭進去，回頭說至少有一打快被戰聲震昏的酸液蛙在裡頭，於是大家打開門讓牠們透口氣，酸液蛙紛紛跳出門去，Anne曾說請牠們幫我們一個忙，正在猜測是什麼時，耳邊就傳來遠處痛苦的叫聲，Anne才說是請牠們「招呼」一下客人，她手裡拿著剛從 RAM 軍官身上剝下來的護甲給牠們聞——想必這村莊內還有許多 RAM 躲藏著……（選 Yes 打開門後，酸液蛙會跳出來Stampede，如果隊伍和酸湖的蛙做朋友Befriend 成功的話，牠們會幫隊伍掃蕩村內的 RAM 突擊部隊，使遭遇戰減少；若是隊伍曾攻擊在叢林和酸湖的蛙時，牠們會認定隊伍攻擊；若是都沒有的話，牠們就從隊伍之間闖過去，使隊員受傷，裡面還有一間房間（7處），裡面放著酸液蛙的食物，Leander就拿起來收著。

隊伍又朝北搜查，進入東邊一個大屋子（5處），L.L 的屍體躺了一地，大家不忍心再看下



去，轉身便走，突然從書桌冒出一個人，拿著雷射步槍指著我們，「你們是誰？」那個L.L要求我們回答，當然只好說出我們的身分（選Talk），他告訴我們一項訊息（旅行手札L.B.45），然後把我們趕出去了。

對面又有一間房子，進去後發現有很多互相串連的房間，找到最後是一扇門（通往9處），上有鑰匙孔和密碼盤，看來鑰匙是合，但是密碼呢？大家也只好退出。出去左手邊是鎖上的儲藏室（8處），進去後發現已經有酸液蛙在裡面了，Leander把食物倒出來給牠們吃，以後在村落的每場戰役都有二隻以上的酸液蛙來助陣（如果隊伍沒釋放那些在大門旁房間的酸液蛙，這儲藏室會充滿沼澤黃蜂Swamp Hornet，如果隊伍和黃蜂戰鬥獲勝，會找到一個錫盒，內裝少許 Credits and Equipment）。





1.樓梯。
2.Zane的藏身處。
3.RAM 軍官。
4.低地人群集在此，要隊伍去 9 處拿醫療箱。
5.訊息，進去過後就不能再進去了。
6.酸液蛙。
7.酸液蛙的食物。
8.儲藏室（Storage Room）。
9.醫療箱，需要 4 處的碼和 3 處的鑰匙。
10. 大門（起點），唯一的出入口。
11.隊伍可在這隨機遇見兩個低地人，他們會要求隊伍去 4 處和他們碰面。

進去一間小房子（11處）時遇到二個L.L正準備偷偷地離開村落，他們希望我們到東北角落和他們碰面。按照他們指示，到了一棟大屋子的圍牆後面（4處），遇見一群L.L正要越牆而出，他們還帶一位受傷的女性。在使他們的首領確信我們是友非敵之後，她說：「請幫助我們，我需要我的醫療箱來救助這可憐的女人，但是儲藏地方的鑰匙被一個RAM軍官撿去……」Anne把那一串鑰匙拿出來給她看，她點頭然後低聲說：「那道鎖的暗碼是683，這些裝備拿去用吧！」她暗地遞給我們一隻水星製的Pol-earm和一些金星製的重型戰鬥裝甲。然後她目送我們離去。

在大家從那棟有很多相互串連的房間，也是村中最大的建築拿了醫療箱和一些解毒劑之後（也順手拿了武器），沿路一直聽見一個小孩哭泣的聲音。對了，從大家一進去村落時就聽到了，循著聲音去找，最後在一間大宅院的秘密地下室（2處）找到一個L.L的小孩，他看見我們時就不哭了，然後開始結結巴巴地說一種我們聽不懂的語言，Leand-er耐心地聽他講完，然後翻譯：「他希望我們幫他找他爸爸，他要跟我們一起走，好嗎？」大家面面相覷，要帶他去嗎？太危險了，最後還是帶他去了（選 Yes）。他的名字叫Zane，我們給他裝甲和一些武器，並且警告他在以後的戰役，一開始就必須迅速找到隱蔽、掩蔽，讓自己活下去。

繞過那棟大宅院的圍牆就看到那位女首領正在著急地踱來踱去，我趕快把醫療箱拿給她，並協助她治療那受傷的女性，當她正要翻上去時，突然又下來到我面前，交給我一張地點L.B.46，又說：「基地是暗藏在南方遙遠



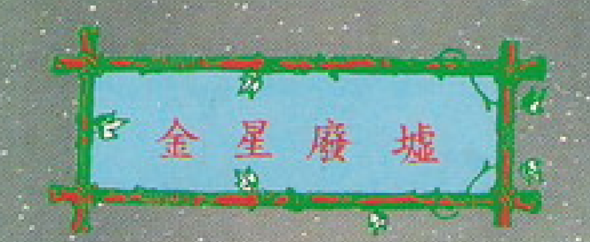
的山中，靠東方一點點的地方，祝幸運。」說完就翻牆走了。

※註10：

本次任務需要 Befriend Animal、Hide in Shadows、Pick Pocket、Climb、Acrobatics 和Intimidate等技能。

※註11：

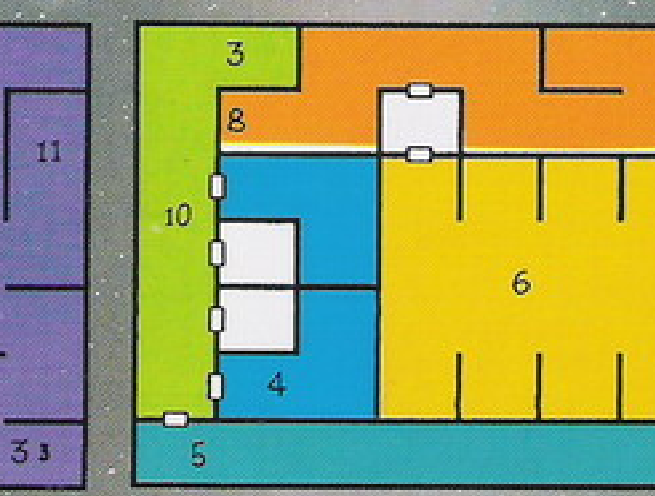
如果先前來此找酸液蛙練功，離開金星前，Leander 會離開隊伍，這次再來，Leander 不會出現，但不致影響任務的完成。



在往南方 RAM 的基地途中，一直聽到在南方有部隊行軍的聲音，結果走到一處廢墟，在散落的舊電纜和滑車中找到常有人在此進出的痕跡，於是大家決定進去一探究竟（選 Yes），Scot.Dos 說：「你們現在正位於金星太空昇降梯的廢墟，是被 RAM 在西元2285年摧毀的，碎片散落於 Low Land。這廢墟中的大量舊電纜和大氣中的閃電干擾我的電波，小心一點，這是 RAM 暗藏武器或是設備的最佳地點！」

向前走幾步，我覺得有點不安，東邊有個黑暗的角落，當大家一接近時，衝出數隻Ursadders向我們攻擊，好不容易打發完，搜查牠們的巢穴（戰勝後選Yes）沒有找到令人感興趣的東西。繼續向前搜查，聽到一陣快速低語聲，轉過一個彎，卻連一個人影也沒有。通道的盡頭是一條往地底的階梯，大家小心地走下去（選 Yes）。

到了底下完全和上面不一樣，通風管在頭頂軋軋作響，我們



金星太空昇降梯的廢墟

正站在一個建設完全現代化的區域，第一個門進去是 RAM 的會客室。香煙屁股掉了一地。接下來的第二、三道門進去搜查時，偶爾會聽到遠處電腦的嗡嗡聲。

第四道門一進去是一間小電腦室（4處），只有一位 RAM 的技工坐在一架終端機。他恐懼地看著我們，承諾只要放他走，他絕對不會說出來。但是不能相信，開始質詢（Interrogate him），他大叫：「我只是修理滑翔翼的！你可以從電腦中找到更多消息，這裡是通往滑翔翼停泊地方的磁卡（Key card），放我走！」

到底要不要放他走呢？最後Anne的主意通過，把他綁起來（Tie him up）丟在別處不就了結了。大家去忙著把那個技工五花大綁，Skinner 和我忙著連絡Scot.DOS，請他查詢這一臺電腦，他查到了 L.B. 30。出去後左手邊是一扇很重的門，沒有足夠的火力是轟不開的，用從技工那兒拿到的Key card打開這扇門，大家魚貫進入。（如果把技工放走Let him go，他會引發警報）

地圖說明

1. 起點，由此可進入叢林。
2. 由此可進入 RAM 的金星基地2F，如果在摧毀滑翔翼之後來，會遇到很强的巡邏隊（在金星基地的那端）。
3. 樓梯。
4. 電腦室，必須選 Interrogate。
5. 只能用 4 處拿到的鑰匙開門。
6. 滑翔翼停泊場炸後叢林的動物便從破裂的圓頂進來。
7. 雷管磁卡，用在 8 處。
8. 控制盒，若有 7 處的磁卡便可進行自我摧毀程序。
9. 會客室。爆炸後會有一株植物在這兒，接近的話會引起它向隊伍射擊孢子造成傷害，如果其中隊員 Acrobatic的點數多的話，就不會受傷。
10. 爆炸後，隊伍要通過時須派一名隊員爬上去（Climb）清除道路，不論成功失敗，在試過之後便可通過。
11. 蛇熊 Ursadders。

《待續》



魔戒少年



／Louts

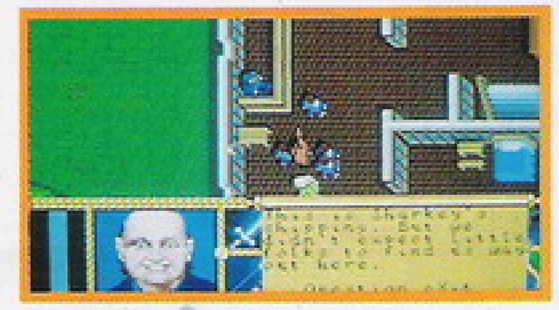
完全攻略(二)

VI. 邪惡巫師 Saruman 的據點－Gorthad

好不容易脫離了陰森恐怖的B-arrow Downs，繼續向東北走，終於看到了二座房屋……總算到了有人煙的地方！且慢高興，這可不是什麼好地方。

其中的一間營房裡擠滿了壯漢，用 SNEAK 技能可以小心地不把他們驚醒（一旦吵醒他們，你就有得受了），走到左側的桌前使用READ技能，可以獲知這個秘密組織的暗語。

另外一棟則是看似普通的雜貨舖，老闆叫做 Oldenad，販賣撬棍（prybar）和白色的木刻手



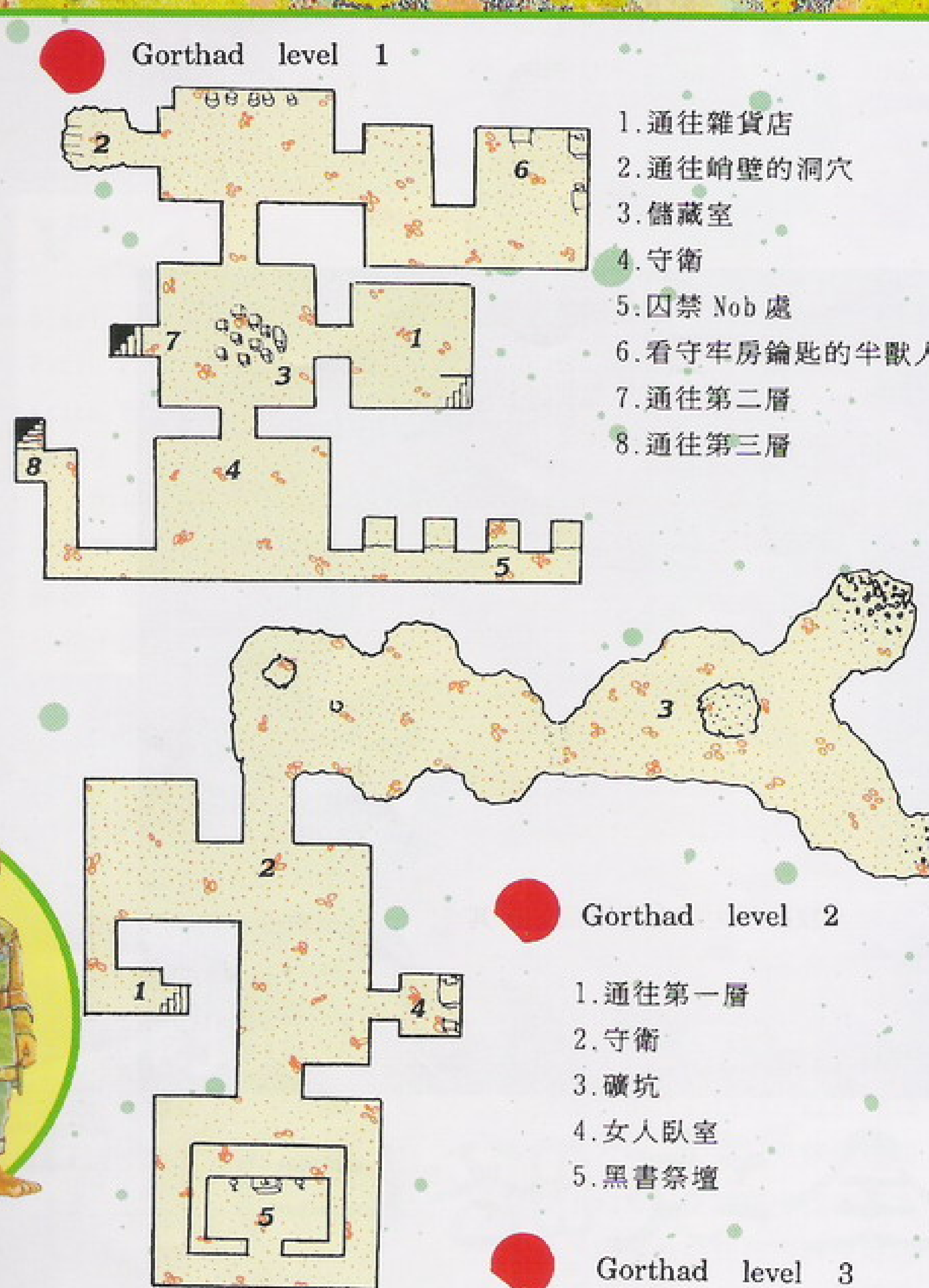
老闆:Oldenad

（White hand），雖然那隻「白手」看起來沒有什麼用，不過最好買一隻備用，說不定是什麼「白手黨」的標誌。撬棍也可以買下來。雜貨店的後面有一道樓梯，如果你想下去，店老闆馬上會厲聲警告你，不過也不必當眞，頂多以後他拒絕賣東西給你罷了

走下樓梯，原來這裡別有天地，好像是什麼秘密基地。這個地方叫 Gorthad，至於它的用途，就有待你細細查訪。如果你不想冒險，也可以跳過此處不去，直接前往Bree城。

Gorthad 共有三層，有兩個入口，一個就是從 Oldenad 的雜貨店進入，另一個秘密入口隱藏在某個峭壁洞穴中。

第一層是儲藏貨物及囚禁犯人的所在，從雜貨店的樓梯口向西走，可以抵達儲藏室，使用p-icklock 技能可偷到一些東西，此外在這裡你會發現在 Shire 開設磨坊的 Lotho 和此處有所勾結。從儲藏室向南走，立刻會被一群守衛攔住，把先前在營房裡偷







看到的秘語說出，就可通行無阻，當然要強行闖關也非不可。這層的東南角有一排牢房，裡面關了一個被逮來做奴工的 hobbit-Nob Appledore，牢房的鑰匙被儲藏室北方的一個半獸人看守，這個半獸人正在打瞌睡，使用 SNEAK 技能走近牠，再拾起桌子附近的鑰匙即可。不過要解救N-ob Appledore 之前最好衡量一下自己的能力，一旦 Nob 在你的隊伍裡，守衛會二話不說地向你攻擊，勢必要有一場苦戰。所以最好在離開 Gorthad 前再把 Nob 放出。

第二層也有守衛巡邏，只要出示雜貨店裡賣的「白手」即可安然通過。這一層的北方是個礦坑，南方則有一座奇怪的祭壇，上面有一本黑色的書。如果你曾和 Nob 談話，就會知道那本黑書裡囚禁了許多靈魂，所以千萬不要閱讀，使用 firefinger 法術可將其摧毀。北方的礦坑裡有許多半獸人（ snaga ）在工作，不必急著攻擊這些可憐的奴工，使用 PERCEPTION 技能可在角落找到鏟子或鐵鍬，在原處使用這些工具後會釋放出一個邪惡的精靈，它叫做Moria Doom，以後你會在矮人所建的 Moria 礦坑中再度碰上。Moria Doom逃脫後會在地上留下一個金輪（ Golden Wheel ），好好保留，以後用得到。



遇上守衛
(Gorthad level 1)

黑書祭壇
(Gorthad level 2)



礦坑(Gorthad level 2)

第二層中最奇特的並非礦坑或黑書，而是居然有間女子的臥室，其中有本日記，不妨用READ 技能偷看幾眼……如果女巫Ath-elwyn （在 Shire 毛遂自薦的那個）正在隊伍裡，你一定會發現她面如土色。

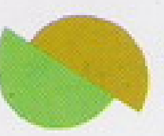
走下第三層，一切終於眞相大白！原來 Gorthad 是巫師Sar-uman的秘密基地。 Saruman 想要統治世界，除了成立秘密組織自封爲「巫師之王」外，還千方百計想奪取你身上的魔戒，而Ath-elwyn 正是 Saruman 派到你隊伍中的間諜！隊伍在這裡將和基

地負責人Grimbosh、 Athelwyn展開一場大戰，如果得勝，可以用PICKLOCK打開房間裡的寶箱，再使用READ技能閱讀 Saruman 寄來的信件，使這個邪惡巫師的計畫暴露出來。

VII. East Road

從 Gorthad 向北走，就會抵達連接 Shire 和Bree兩城的大路，雖然這裡不會有黑騎士，但是常有強盜攔路打劫。你也會在路上碰到一些行人，如果看到矮人，不妨問問：「MORIA」以獲得有關 MORIA 的資訊。

注意！根據筆者的經驗，沿這條大路向東走，不久會看到磁碟機讀取動作，然後回頭向西走，磁碟機會再一次讀取，此時若再次向東，所有的隊員將掉入深淵。所以奉勸諸位把所有 Shire、Old Forest、 Barrow Downs及 Gorthad 的任務完成再前往Bree城，你不會有機會再回來了。當然，跳過一兩處並不會有影響。

第三章  Bree以及 Weathertop



I. Bree 及其附近區域

經過了重重難關，終於到了一個似乎比較平安的地方。沿著East Road不斷向東走，就可以看到Bree城漂亮的城牆，不過注意：Bree並非一個不夜城，到了晚上，你是沒法進城的。Bree的居民主要是hobbit，他們居住在洞穴裡。

事實上，Bree是由主城和南北兩個小村落構成，以下是有關Bree的介紹：

1.Prancing Pony 旅社：

這是你應該最先抵達的地方，也是非常重要的地方。一到了門口，在 Gorthad 拯救的 Nob 立刻會脫隊而出，並贈與隊伍一把神奇的鐵鎬（Durin's Pick）；如果你尚未揭穿女巫Athelwyn的陰謀，她也會在此不聲不響的消失，然後在Bree城的東門向隊伍突襲。

還記得巫師 Gandalf 的留言嗎？對旅社老闆說出化名「Underhill」，老闆會拿出一封Gandalf託他給你的信，但是信的後半段被偷去了。千萬別說出自己的真名「Baggins」，要知道隔牆有耳啊！



旅社的大廳有好幾個人，其中有一個名叫 Strider 的流浪者，隨便問他一個問題，他會約你在旅社的西廳見面。 Strider 的眞名是 Aragorn，也是巫師Gandalf的朋友，具有王室血統。仔細地盤問過他後，千萬記得請他加入隊伍，在這個遊戲中，Aragorn及 Gandalf 是你所能找到最強的隊員。此外， Aragorn 手上有一柄破碎的劍Narsil，重鑄這柄劍是整個遊戲的一大任務。

Prancing Pony旅社的西廳裡有多份熱食可供拾取，東邊的馬廄可供馬匹休憩，但是小心！邪惡的黑武士已經抵達Bree城，正在 Prancing Pony後面的房間等你上鉤，在尚未消滅他們之前，千萬別走到房間去。

2. 其他的旅社

Prancing Pony是Bree城最大的旅社，在城外則有兩家較小的旅舍。 Forsaken Inn 正位於東城門外的路口，聽說常常有人從這裡消失不見。和這裡的老闆矮人Orin交談數句（問他幾個重要的問題）後，你會聽到黑武士們騎馬奔近的蹄聲，Orin將指引你躲進東南角房間的床下，那兒有一條密道通往一座規模頗大的迷宮（本章後面有敘述），這就是Forsaken旅舍的秘密。Forsaken 旅舍之東的荒地裡有不少治傷靈藥 athelas 。

Bree城北邊的村落中有一家更小的旅舍 Chetwood Inn，有時可在此打聽到一些消息。此外這裡也有賣蘑菇（mushroom），可以用來治傷。

3. 商店：

Oakwright ：販賣鏟子、火把、撬棍等有用的工具。

Blacksmith：這是遊戲中唯一賣武器之處，不過那些武器實在缺乏威力。這位鐵匠是Gandalf的好友，向他說出「 Baggins 」，可獲得一件魔法盾。

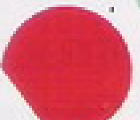
Bob Wheathead ：販賣乾糧和保暖的衣物。Bree城的流氓頭子 Rayf Brogan是他的好友，只有他才知道進入Rayf家的秘語。

Willa Bloom ：這裡賣的東西既貴又不實用，實在不值一顧。傳說她是一個女巫，不過別冒然問她（ witch 或 magic ），她可是會翻臉的。

Sharkey's Shipping：看到這個店名（和 Gorthad 那家店同名），你一定已經知道必是與邪惡巫師 Saruman 有些關係。在這裡可以買到口糧、繩索、撬棍及「白手」。

Staddle Curio Shoppe：這裡賣一種奇怪的綠色骷髏，好奇的人不妨買一個留著。

Bob Thistlewood：這個小夥子販賣禦寒衣服。他曾經不慎在Weathertop遇險，因而發現了



Bree 城形勢圖

地下屋

地下洞穴入口（河源頭）

Weathertop 廢墟

獨立之石

圖書館

醫者

Strider

1.Tom Pickthorn 的家
2.Willie Banks 的家
3.Oakwright 商店
4.鐵匠
5.西門
6.東門
7.Bob Wheathead
8.Willa Bloom
9.醫者
10.Ned Bushdock的家
11. 圖書館
12.Sharkey's Shipping
13.Bill Ferny
14. 地下洞穴入口
15.Staddle Curio Shoppe
16.Ann Lilypool
17.Bob Thistelwood
18.Ham Oakbellow 的家
19.Nob Appledore
20.Rayf Brogan
21.Prancing Pony旅社
22.Forsaken 旅舍
23.Chetwood 旅舍
24. 醫者
25. 獨立之石
26.Weathertop 廢墟
27. 地下洞穴入口



個神秘的洞穴，不妨一問。

4. 居民

在Bree的典型居民並不喜歡陌生人，相當多疑而無禮，碰到這樣的人，你休想從他口中問出任何消息。此外，居住在此的人們也遠比 Shire 複雜，以下是本城一些「重要份子」的介紹。

Rayf Brogan：你或許早就耳聞他的大名了。Rayf是Bree城的「大哥大」，這附近的強盜小偷多半是他的手下， Gandalf 託旅社老闆給你的後半封信正是在他手中。要進入Rayf家，必須說出暗語才能進入，暗語可從 Bob Wheathead 處探聽到。另外，R-ayf 和流浪者（ranger）有些過節，要造訪他之前，先請除伍中的流浪者離隊才能進入。

雖然Rayf不是正人君子，他也並不太壞，如果你肯替他找到一件傳說裡的古物—— Torc of Maladan ，聽說埋藏在Bree的城腳，他就願意把 Gandalf 的信還你。

由於巫師 Saruman 的秘密組織已滲透到Bree城，以Sharkey's Shipping爲名發展其勢力，使Rayf受到不少威脅。如果你在「Bruinen 事件（後面會詳述）」後重回Bree城，Rayf會很願意加入你的隊伍，共同打擊邪惡。

醫者：這裡共有兩位醫者。主城中的醫者很快就要出遊，趕緊把握唯一的機會向他求治。北邊村落的醫生則嗜食蘑菇，帶一些去可討他的歡心，如果在「Bruinen事件」後重回此地，你會發現他被强盜綁架，救出他會對你有好處的。

Neb Bushdock：這個年輕人對「冒險」充滿了熱情，樂意加入任何一個冒險隊伍。不過太旺盛的好奇心可能爲他帶來橫禍。

Bill Ferny：一個偷馬賊，可別被他的花言巧語給騙了。

Ann Lilypool ：這位美麗的精靈住在南方的山丘上，頗有預言的能力，能回答有關 Black riders、Gandalf、Luthien及 Strider 等問題。

5. 圖書館：

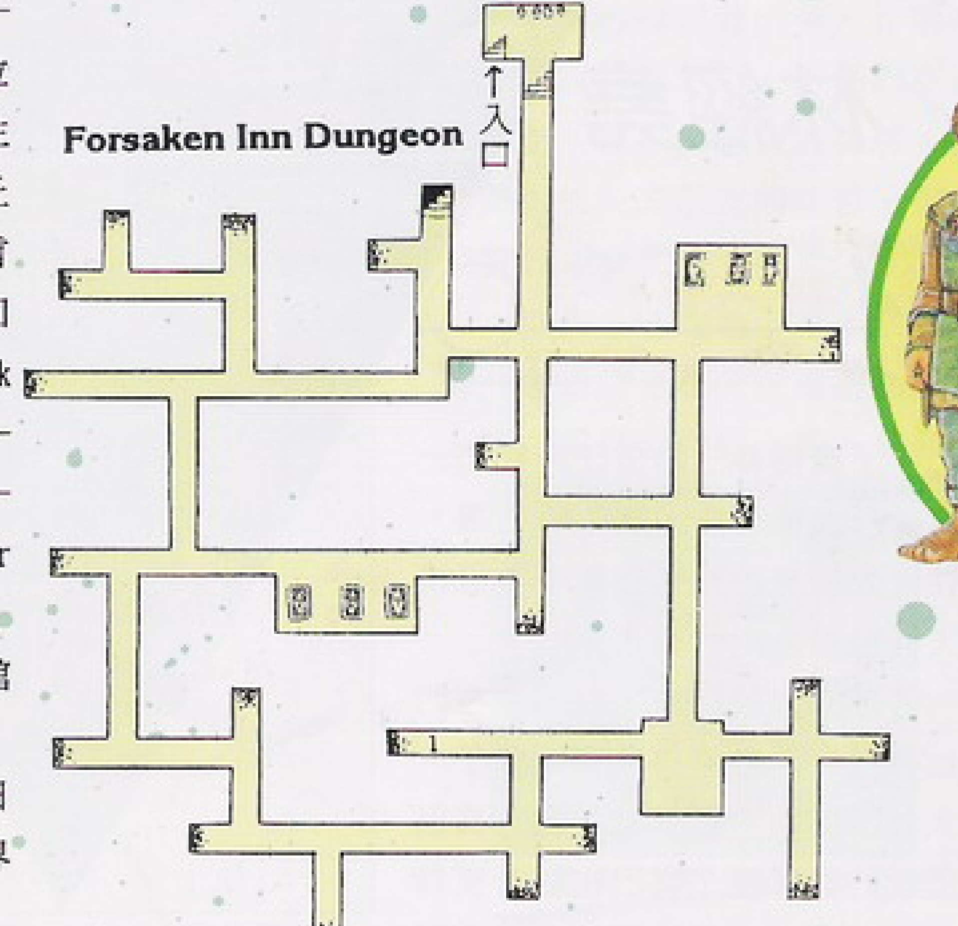
在這個日益複雜的世界中，圖書館已成爲一個落伍的地方。不過Bree城的圖書館還是有不少有用的資訊，耐心地在每一個書架前使用perception和read技能，你不會空手而回的。圖書館的管理員是個書呆子，如果你發現Ned Bushdock被殺，他或許會知道一些線索。

6. 地下洞穴：

沿著城牆走，可找到這個秘密洞穴，其中藏著Rayf所要的Torc of Maladan 。

II. Forsaken旅舍的地下迷宮

建造這座迷宮的矮人 Balin 在 Moria 礦坑設計了一所外觀完全一樣的迷宮。迷宮的北邊有一個幽靈，如果你身上帶有綠骷髏，把骷髏給他，他會告訴你埋藏 Galadriel 夫人信物的地點。按照幽靈的指示走到 1 處（見圖），使用Perception技能再用鏟子挖， 就可挖出這個信物（Lady Galadriel's token），此信物將在 Moria 礦坑中有用。



III. Weathertop

Weathertop位於Bree城東北，經常有突如其來的風暴和閃電。此處有兩座廢墟和一塊獨自豎立在地上的奇特石頭。如果你曾在Bree圖書館閱讀書籍，應該可以看到不少有用的線索：在獨立之石前念！Angmar咒語可將隊伍傳送到廢墟地下的部分。

／待續／



完全攻略(二)

／林經堯

第4章 大牧師塔 (High Clerist's Tower)

為了贏得喜巴的信任，我們一行人決定往大牧師塔前進，往大牧師塔的路雖然艱辛，但沒人能阻擋我們一行人。

進到大牧師塔，我們先在門口休息，各自療傷休養一陣子。大牧師塔內平靜異常，眞有喜巴所說的陰謀嗎？喜巴在臨行交待要小心索斯王的陰謀，會是喜巴在耍毒計陷害我們嗎？我們無從得知，面對越來越撲朔的冒險，我們不禁懷疑究竟什麼才是正義？

珍妮療了大家的傷後，我們才踏進深鎖的大門內。一進去，一個騎士就上前來。看到我們他訝異的問：「你們到這來作什麼？」

我對他自我介紹了一番，並對他說明了我們獲知這兒將有陰謀發生的事！

他十分訝異於我們所說的話；他對我們說：「這兒那會有陰謀呢？這兒只有一堆死人罷了。」

「什麼，一堆死人？」在卡爾爵士復活之後，我們大伙兒對死人都非常敏感！

「是啊！英勇陣亡的將士們！他們的軀體全在這兒了。」騎士答道！

很明顯的，索斯王是打算運用這些屍體了。他的鬼計一旦顯露，目標也就找到了。

我們要騎士快點帶領我們進到塔內。

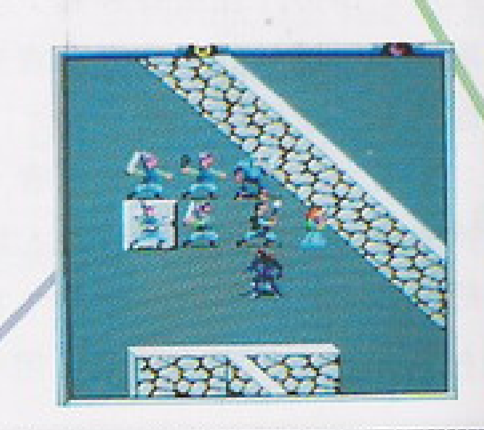
在一陣攀爬後，我們登上樓梯，一進樓梯便看見一群不死怪物圍住一名騎士圍攻。眼看那騎士已身受重傷，提米提起劍就衝了上去。

大伙兒在一陣血戰後，終於把這群可恨的怪物砍掉。而這個身受重傷的騎士，珍妮立刻施展法術要將他救活。

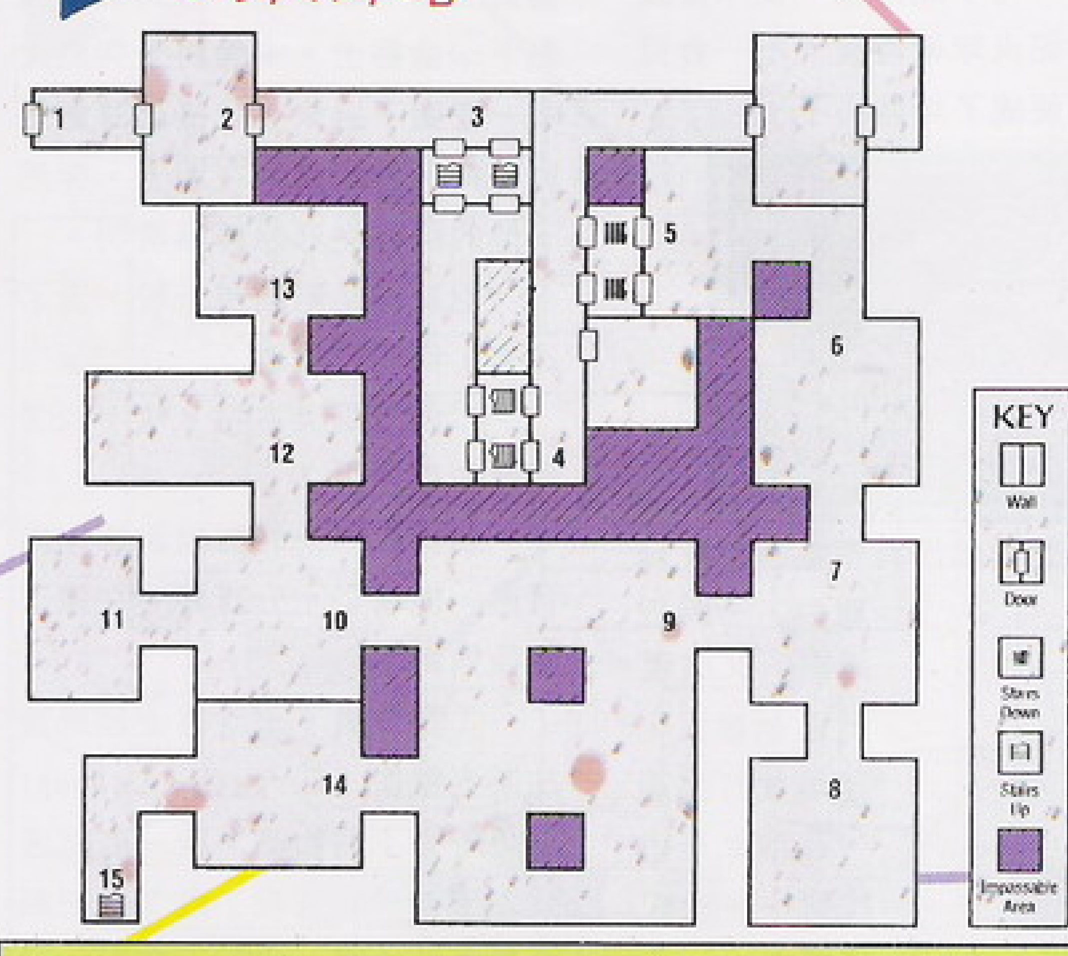
一陣藍光籠罩著這名騎士，他在珍妮的魔法下慢慢醒了過來。剛接受完醫療的他，以一個極微弱的聲調娓娓道出他的故事：

「我年輕時就成為騎士，曾和邪惡交戰過無數次。一次次的戰役中，我失去了我的朋友。當麥坦尼（Myrtani）的軍隊被打敗後，我便常到這兒來找尋我的伙伴。」

「但即使在這塔中，我還是被邪惡所包圍。可是如果我無法得到和平的話，我就只好作戰。



大牧師塔



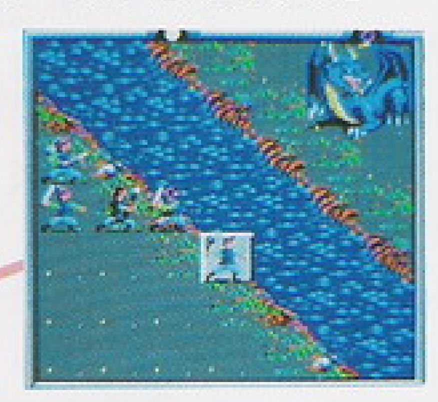
1.塔的入口
2.這裡隊伍可以休息。在得知索斯王的攻擊陰謀後隊伍會在這裡遇到聯盟的騎士。他引導隊伍走到 5 。
3.這裡是塔的入口，在下方正進行著激烈的戰鬥。
4.在戰鬥時，隊伍將不被允許繼續往上爬！
5.隊伍在此找到達飛爵士。他被一群不死怪物所攻擊著。當解救達飛後，他會自動加入隊伍
6.隊伍擊退不死怪物，而且一路上發現墓穴已經被搜索過了。
9.達飛警告隊伍在西方有一隻龍把關。他同時指出 Sturm 的墓穴就在南方。
10. 在打完11或13的仗後，隊伍會找到一些屍體。
11. 當隊伍進行這兒，會引起一場和骷髏人及不死怪物的戰鬥。在打勝之後，隊伍發現敵人正往10的方向撤退。
12. 邪惡的勢力盤據在此。
13. 和11同。
14.Sturm Brightblade 的墓穴已經空了。
15. 地道的入口。

快！讓我加入你們，我的朋友正在地下室被邪惡的力量褻瀆。來吧！這是一場永恆的戰爭！」

「我叫達飛！快點跟我來吧！」

我們跟著達飛，走入塔的內部。內部許多凌亂的跡象一再地顯示出邪惡的勢力已經侵入了大牧師塔。我們一路上遇到了許多不死怪物和龍人，但我們不屈的精神也把他們打得落花流水。

我們進到內部，達飛突然警告我們：「前面就是 Sturm 的墓了，而在前面的西邊，有一條龍守著。要小心那龍啊！」



我們走到了一個祭壇，一進去就遇到了一群骷髏怪和不死怪物。有了達飛的幫助，我們很快的把怪物打倒了。

正興奮之餘，遠方突然傳來敵人撤退的聲音。

「該死！」

我們衝了出來，只見散亂的屍首在地上橫列著。

「不妙！快去 Sturm 的墳墓！」達飛焦急著說。

我們很快的趕到 Sturm 的墓，但已經來不及了。 Sturm 的墓空蕩蕩的，那還有什麼屍首？達飛悲憤的往樓梯跑下去，我們也趕緊追了下去。希望不要出了什麼事才好！

陰暗的樓梯發出令人作嘔的味道。我們忍著令人不適的空氣往下走。我拍拍達飛的肩膀，試圖安慰他失去朋友的痛苦，但我終究沒說什麼。

下到了塔的地下室，我們沿著一條通道走著。在通道的盡頭，突然看見卡倫爵士和一隻紅龍。



卡倫爵士露出凶狠的目光，要攻擊我們。我們當然也不甘示弱的逼進。不過令我不解的是，卡倫爵士過去並非這樣的……。

卡倫爵士撤退了，他快速的領著不死兵團往南方逃去，我們追了過去。在路上突然跳出五名骷髏戰士試圖攔截我們，我們當然把他們宰了，再

以更快的速度趕上去。而一路上又不斷有骷髏戰士要阻擋我們，我們幾乎是一路殺過去的………

眼看快要追上了，那紅龍突然轉過身來，試圖和我們決一死戰，卡倫爵士撤退得更遠了。我看不對，可不能再拖，便叫愛羅斯和珍妮火球術侍候。不一會兒，紅龍便成了烤龍肉了。



我們當然沒有留在那兒吃烤龍肉，一路趕過去，又出現一批骷髏人，這場仗打完後，在地上居然找到一些散落的武器。

終於趕上卡倫爵士了，我們提起劍攻擊那群不死怪物，對卡倫爵士卻不敢妄動，打到最後僅剩下卡倫爵士。卡倫爵士突然大吼一聲衝了過來，我提起寶劍用力一揮，他的劍掉在地上，突然，他的眼神從邪惡轉為清明。

他就像是剛睡醒一般，走了過來，他開口問道：

「你不是奧古嗎？咦！我怎麼會在這裡呢？」

我一五一十的對他說剛才的情形，他聽了十分訝異，在道了歉後他說了：

「我收集了卡爾爵士經過蓋加斯屯墾區（Gargath Outpost）時所丟下的物品，我一直試著想知道卡爾到底殺了誰？這把劍是最大的陰謀，它似乎在對我說話。很快地，我相信卡爾是對的，而其他騎士是愚蠢的。我送他離開，而他派我去見索斯王。」

「後來的事就記不清了，只記得準備攻擊大牧師塔（ High Clerist's Tower ）以奪取屍體，目的要組成一支所向無敵的幽靈騎士軍。我們一定要阻止他們，可是那把劍奪走了我的力量。我恐怕無法繼續作戰了，不過你們還是得繼續追擊索斯王。」

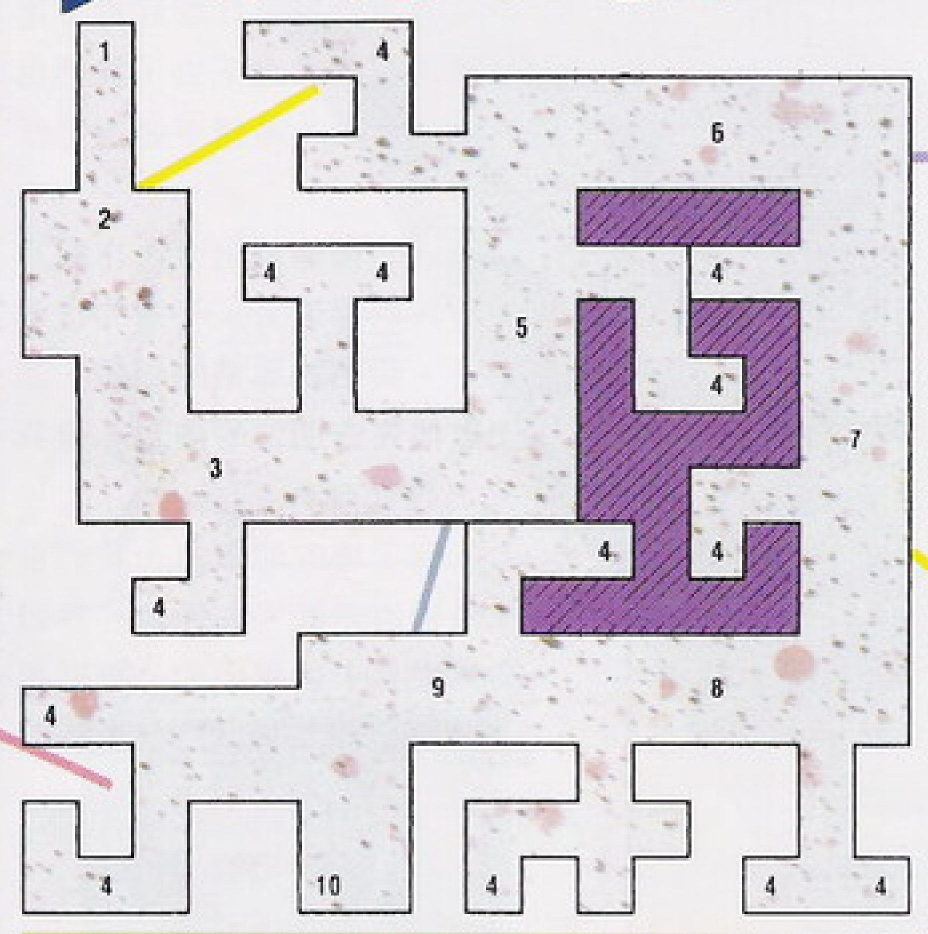
我們聽了，便又提起劍來，繼續追去。後方突然傳來卡倫爵士的聲音：「小心索斯王！」

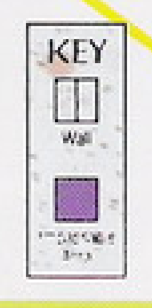


最後，我們來到塔內最深處，看見索斯王正領著一群怪物要把屍首運出去，我們拔劍衝上去，那索斯王準備不及，被我正劍砍了一下後，迅速的退到牆邊。

「可惡的人類，我不會放過

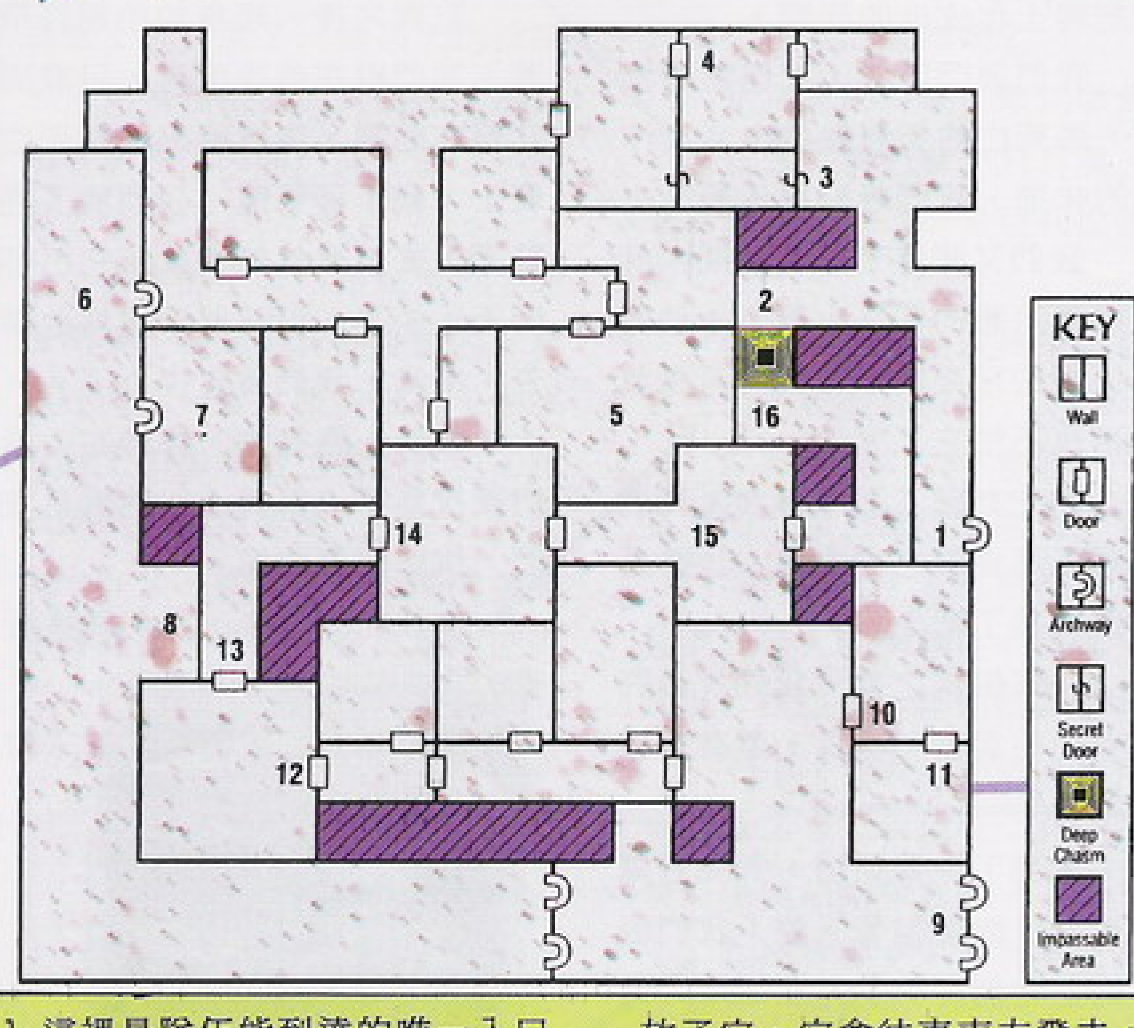
大牧師塔地下墓穴





1. 隊伍從這裡下來。
2. 隊伍碰上加倫爵士和一頭紅龍。龍搖動使地道崩潰。邪惡的勢力往東南方撤退。
3. 骷髏戰士攻擊隊伍，他們試圖要阻止隊伍前進。
4. 殭屍巨人掘著地道試圖逃走，但若接近他們，他們可是會回頭攻擊你的。
5. 一名恐怖的骷髏戰士要隊伍停止前進。
6. 紅龍轉身要攻擊隊伍。戰鬥時，加倫爵士率領一群不死怪物繼續撤退。
7. 另一群骷髏人攻擊，也是企圖要阻止隊伍。隊伍在擊退怪物後可發現一些武器。(Short Sword ＋ 4，Staff [illegible]ling ＋ 3)
8. 同樣要阻止隊伍前進。可[illegible]到 Hoopak＋ 3。
9. 隊伍對上加倫爵士。隊伍應該把被詛咒的劍從他身上拿走。隊伍會受傷，但此舉將能解救加倫爵士。一旦加倫爵士被解放後，索斯王會逼進並攻擊。隊伍會繼續衝刺。
10. 墓穴像惡夢般地被搜得體無完膚。隊伍該立刻進行搶救，盡可能的把被偷的屍體搶回來。索斯王也會參戰，但他並沒有死。在戰後他會起來並離去。

龍塔



1. 這裡是隊伍能到達的唯一入口。當隊伍得到喜巴的消息知道秘門所在後，瑪雅會加入隊伍。
2. 很深的懸谷。隊伍不能通過，直到隊伍在16時用繩索作了索橋。瑪雅會走這條路去尋求卡爾爵士。
3. 神殿的秘密入口。若沒有喜巴的提示，隊伍不能通過。如果瑪雅在隊伍裡面，她會回頭由2 進入。
4. 不死怪物正要把騎士化成他們同類。隊伍到達時，不死怪物會群起攻擊。
5. 大廳。那隻惡狼在此出現。打它後，隊伍找到許多防具和武器。(Plate Mail＋3，Shield ＋2，White mage scroll ，clerical scrobl)
6. 走道佈滿了不死怪龍。走著走著，他們隨時會攻擊你。
7. 黑暗之后塔克西絲的神殿。死亡之龍保護著。
8. 一隻紅龍被綁在這兒。他指引隊伍找尋卡爾爵士。若隊伍釋放了它，它會往東南方飛去。但在9會被殺。
9. 邪惡軍團的入口。
10. 這裡有邪惡的勢力。
11. 骷髏戰士的營房。
12. 隊伍追上卡爾爵士。他從北方的門撤退。
13. 卡爾爵士繼續順著走廊撤退，並要惡狼阻止我們。這是最後一次對決，隊伍終於可以殺了這可恨的生物。
14. 這兒是天井，瑪雅從天而降。當她接近時，卡爾爵士用龍槍刺進她的身體。瑪雅將卡爾爵士舉起，而後兩人在天空消失。隊伍在此時對決死亡之龍。當打勝之後，龍槍從天空落下，插在地面上。
15. 打倒死亡之龍後，可以在此找到許多武器。Short Bow ＋3，Leather Armor ＋3，P-late Mail＋2。
16. 索橋。隊伍可以從這裡穿越到對面。

你們的。」說罷，便消失在角落。這場硬仗是打完了，我們也救了許多屍首。

就在我們要離去時，我問達飛是否願意和我們一起走。達飛考慮了一下，說道：

「好吧！反正我也無處可去了！」

大伙兒笑著把達飛擁起來，浩浩蕩蕩的回到敏加堡（Vingaard Keep）。

第5章 龍塔之旅

回到敏加堡（Vingaad Keep），我們再順著紅色的門找到喜巴，喜巴說了：



「你們的確非常優秀，但要得到我的信任，你們得再去執行我的另一項任務。去龍塔（Dragon Pit）找卡爾爵士，去拯救他的靈魂。只有這樣，我才會相信你們，並把全知…，嗯，把我的秘密交給你們。」

話說完，他又消失了。我們到旅店休息了一下，要往龍塔進軍。達飛在和我們相處久了，我們逐漸發現他也是蠻風趣的一個人。我想，也許是戰爭才改變他的本性的吧！

龍塔位在更遠的西北方，我



們爬過山丘，終於來到龍塔。進到龍塔裡面，瑪雅（Maya）就出現了。



「你們也來找卡爾爵士嗎？我們一起進去吧！我們可以合力找到他的。」

於是我們一起走，來到喜巴給我們的地圖上所指的密門所在地。

我們正打算進去時，瑪雅又說了。

「我看到另一條路。」

「就這樣吧！我走那條路，你們走這兒，我們到裡面再碰面。」話還沒說完就走了。我不禁想到，女人眞是善變……

我們進到裡面搜尋，首先是在一間屋子裡找到一群怪物正準備把騎士化成他的同類。

我們破門而入，把怪物超渡了，那死亡的軀體散發出令人作嘔的味道，我們趕緊往外衝出去。

我們又闖進了一間房間，什麼？那可惡的狼又出現了！他露出凶狠的牙要攻擊我們，可是我們再也不怕它了。

和它交戰了那麼多次，我們已經不再畏懼它的攻擊。也許是我們成長了吧！

在擊倒牠之後，我們找到許多有用的武器和防具，還有一卷卷軸。

來到了一條通道，那兒到處是死亡之龍徘徊著。哼！我們很快的把牠們解決了。在通道旁尙有一間塔克亞絲（Takhsis）的祭壇——黑暗之后的神像。一群龍人在保護它，當然，也逃不過我們的手掌心。

我們在祭壇外找到一條受傷的龍，它求我們放了它，我們懷著慈悲的心腸放了它，它在感謝之餘，並指引我們如何找到卡爾爵士。

它說完後，起身拍拍翅膀飛著。我們跟在他後面走，只看到它飛在前端，突然衝出一些死亡騎士，殺了那隻龍。我們看了趕緊衝上去，雖然打完仗時它已經回天乏術了，但我要珍妮爲他禱告，畢竟，我們爲它復仇了。

我們一路尋去，終於在一扇門後找到了卡爾爵士。他看見我們，拔腿便要跑掉。

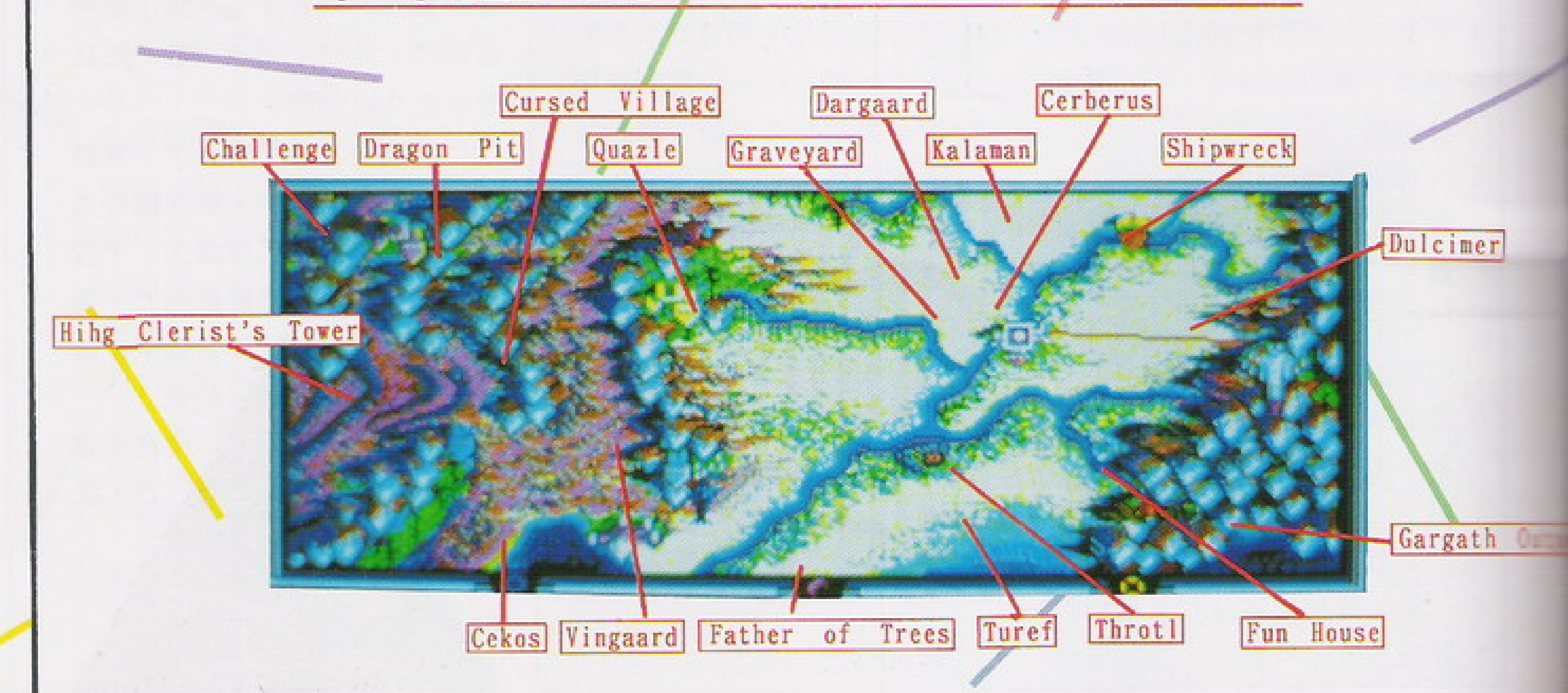
他往北方逃去，我們隨後趕去……

那不死的狼又出現了，卡爾爵士命令牠攻擊我們。



對這隻不死的狼，我們一擁而上，七把劍全插在它身上，頓時，淒厲的叫聲傳遍大廳。這是我聽見牠叫過最難聽的一次。

幽靈騎士大陸全圖

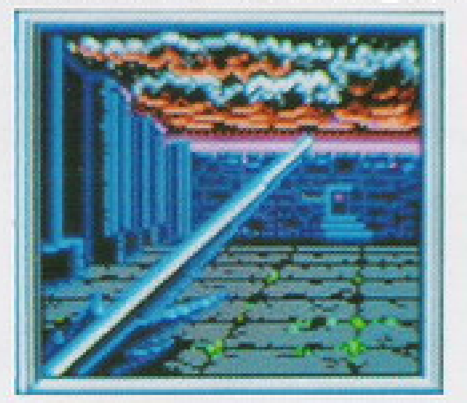


難道，牠已經無法復生了…

沒法兒想那麼多，我們繼續追逐下去。到了一個通天的房間，只見瑪雅翩翩從天而降。瑪雅化成銀龍，閃閃的鱗片照著卡爾爵士……

卡爾爵士突然提起他搶去的屠龍槍，刺進瑪雅的身體內。瑪雅狂叫了一聲，凌空飛起，把卡爾爵士和屠龍槍也帶上天空，越飛越高，越飛越高……

許久，從天空掉下閃閃發亮的屠龍槍，噹的一聲插在地面。



我們驚異的無法說出話來。

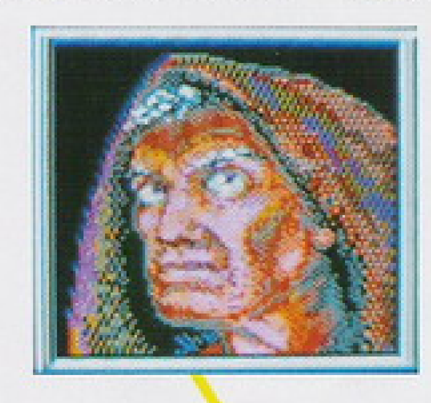
也許，這才是對他們而言，最好的結局。

我們一路沈默地回到敏加堡。

第6章 亞莉拉之陰謀

懷著哀悼的心情回到敏加堡，先在旅店休息一天。隔天清早我們便趕到喜巴的藏身處。

在走過一串的紅門後，我們來到喜巴的小房間。一進門，卻



看到一群維克龍人。他們看到我們進來，舉劍就砍。並大喊：「拿下他們，他們是喜巴的同夥。」

這群不自量力的東西，當然無法打贏我們，但是喜巴很明顯的被綁架了。

我們唯一的線索居然斷了。天哪！這可怎麼辦呢？

正焦急的時候，珍妮敏銳的眼睛注意到牆角有一只耳環。珍妮叫了出來：「那是亞莉拉的耳環。」

的確！那是卡拉瑪指揮官的妻子亞莉拉的耳環。

愛羅斯說：「不會錯的，這是她的耳環，我注意過的。」

既然如此，當然事不宜遲。我們一行人匆匆趕往卡拉瑪。一路上我還懷疑，亞莉拉怎麼會…

到了卡拉瑪，便直奔指揮官辦公室。見了指揮官，我們把事情原由說給指揮官聽。

指揮官聽完，若有所思的想了許久，然後說。

「把耳環給我看看！」

珍妮把耳環遞給指揮官。指揮官一見之下便大吃一驚。

「沒錯！這是我妻子的耳環。你們在這兒等著，我進去問她看看。」

他轉身進入房間，湯姆少校便靠過來對我們說：

「其實我們很早就懷疑亞莉拉了。她常常到賽浦魯斯（Cerberus ），不知幹什麼？她總是說去探訪親戚，但據我所知，她在賽浦魯斯並沒有親戚。」

「此外，我們的戰士也常常失蹤，我們早就懷疑是亞莉拉……」

話還沒說完，指揮官的淒慘的叫聲便從房間傳了出來。

我們衝到房間裡面，只見亞莉拉咧嘴而笑，並吩咐部下：

「趕快將喜巴押到黑暗之后那兒去。她會有辦法叫他說出來的。」

亞莉拉回頭笑了一下，突然露出陰沉的臉。

「我會讓你們好看的，壞我計劃的傢伙。」

瞬間，亞莉拉竟變成了一頭紅龍。



我拿起屠龍槍往她身上招呼，不一會兒，她便倒在地上了。湯姆少校也帶領著騎士們清理餘黨。

我們沿路追去，在指揮官辦公室後門竟發現了一條密道。沿著走去，出口居然是市場！

我們迅速的跟著，只見他們一分為二，往南北跑去。我們跟著往北方走。

在打敗往北的隊伍後，我們拯救的竟不是喜巴！而是一名不認識的年輕武士。

眼看線索又斷了，我們不禁灰心。提姆憤憤地把武器丟到地上，嘴裡嘀咕著。

那年輕武士突然說：

「你們是找喜巴的隊伍嗎？」

「那老頭在獄中曾對我說過如果遇到你們，要把秘密告訴你們的。」

「他說全知棒藏在回音森林內，這樣而已。」

是嗎？這就夠了，我們總算又找回了希望。



待續……

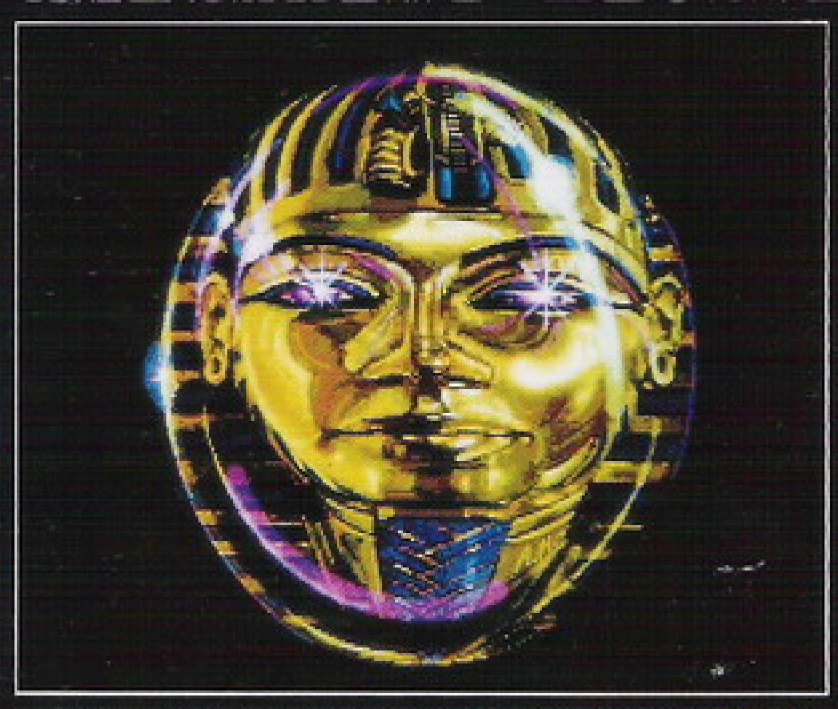
DELUXE PAINT II

ENHANCED

利用色彩循環製造動畫效果。

利用DPII強大
的貼圖功能配合漸層、上色等特殊畫法。









高解析度模式(EVGA-640×480 256色)

繪製PC GAME之畫面插圖或利用Camera功能抓取遊戲圖形之後再進入DPII進行編修。

無論你是那一種人，DPII皆適合你……

全美最暢銷，功能最強的PC繪圖軟體，功能卓越，操作簡易，無論你是電腦繪圖藝術玩家，或是有興趣嚐試寫GAME的初學者，DPII皆能讓你美夢成真！



12月資訊展軟體世界特賣區熱烈展示發售……

我們將全世界的休閒軟體集中到你的眼前



軟—體—世—界

12月全國資訊大展

展出內容：

美、英、德、法、加等35家軟體廠商出版品。

第二屆金磁片獎第二名三國外傳一「吞食天地」，電腦繪圖軟體。

寓教於樂的「威利奇遇記」隆重登場。

展出時間及地點：

11/30～12/9台北世貿中心
（B822、B824、B922、B924）

12/14～12/18台中世貿中心（第一館出口）

12/24～1/2高雄技擊館巨蛋區（天橋）

＊凡於現場購滿100元以上，就送具珍藏價值的絕版雜誌1本，滿300元以上，則送偵毒程式，寶貝你的電腦，多買多送哦！

三國演義修改工具程式（二）

/Trillion

一、主程序

主程序就是主控整個作業執行的程序，包括分派調度等等，好似總管一般，通常是程式一開始執行時所在的程序（在眼前這個程式裡就是 START ），因此有的人寫出來的主程序長而繁複，甚至長達數百列。我不喜歡這樣，我喜歡簡單清爽，讓第一個程序只負責整個作業的先期準備工作、呼叫實質主控程序、處理善後等三件事。

第一個程序的名稱取法規則和其程序的一樣，但寫法上有些不同：

1.開頭不需要先PUSH用到的暫存器，結尾也不需要 POP 。因爲 DOS 已經自動保留所有暫存器值了。

2.以 INT 作結束，而非 RET 。

二、先期準備工作

ASVMDF這個程式的先期準備工作如下：

1.設定DS、ES值。 DOS 載入.EXE時會自動設定正確的 CS 、IP、SS、SP，但DS和ES的值可不是指向CODE這個資料段，必須自己設定！

2.把螢幕清除乾淨，以免新寫出的資料和舊的內容參雜在一起，導致誤解。這跟老師上課前要把黑板擦乾淨是一樣的用意。

3.本程式是用來修改 DATA2.GRP 這個資料檔，如果沒有這個檔，就沒戲唱了，所以要儘早確定有沒有找到這個檔，以提出警告。

4.程式中英文全名。雖然目前只要選「人物資料」這一項便可以由列出的人名看出盡是三國時代的人物，應該是修改三國演義沒錯，但是如果以後出三國演義II之類的遊戲時怎麼辦？

5.整個程式都會用到的變數之初值設定，或是動態記憶體配置。

(1)由於本程式使用WRITE_CHAR這個程序將數值和訊息輸出到螢幕，　所以要先檢查顯示卡種類以設定 SCREEN_SEG　初值。這個工作只要呼叫 INIT_WRITE_CHAR（參見*Peter Norton組合語言全書*第三十章）程序即可。要注意的是，沒找到 DATA2.GRP 時就要出示 訊息，所以這個動作要在開檔找尋 DATA2.GRP 之前做好。

(2)在這個階段只要把位置分配確定即可，也就是設定ptr_ary_ptr_duke等變數的值。做法就像團體劃位一樣，把從某一位置開始的連續 N 個位置都劃給某團體。因爲所有自進度檔 DATA2.GRP 載入的資料總長度是固定的，只要記錄分配到的位置從那裡開始就可以了。

6.設定畫面（固定不變的部分）。畫面上的框框在整個作業期間都不會更動，只要這時候設定好，以後就不必管它。

7.隱藏游標。因爲我們是以長度不等的反白條塊作游標，再有一個系統游標存在的話會干擾視覺或引起誤會。

8.從磁碟資料檔載入整個程式執行時期一定會用到的資料。在目前的例子是六個遊戲進度的名稱。

三、呼叫實質主控程序

很簡單，只有這道指令： CALL　SEL_TIM_SAV

四、善後工作

1.顯示游標。

2.關閉檔案。

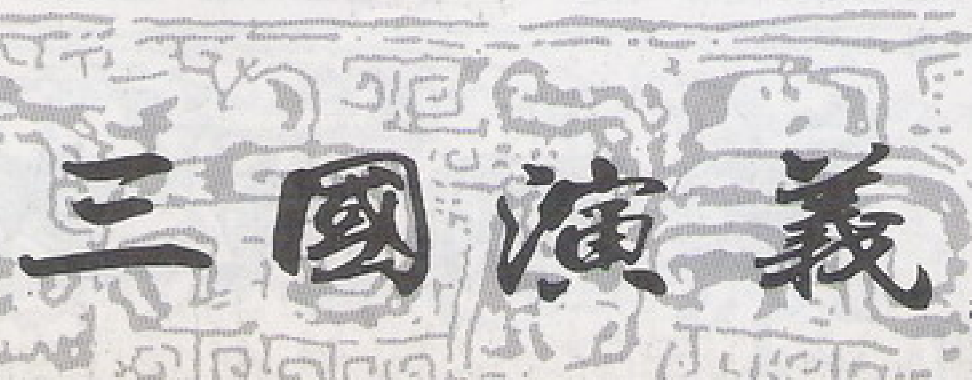
3.清除螢幕，就像下課後把黑板擦乾淨一樣。

4.把控制權交還給 DOS ，也就是一般所說的跳回 DOS 。

五、中文輸出

現在讓我們來實際體會一下倚天的中文字輸出：

PEII有個？　CHAR命令可以查知目前螢幕上字元的 ASCII 碼，請在座標 (1, 1)的地方打一個「劉」字，然後把游標移 (1, 1)，按 [ESC] 跳到命令列輸入 ？CHAR這個命令，會得到 [188]，重複前面的步驟查 (1, 2)會得到 [066] 。十進位 188 等於十六進位BC，十進位66等於十六進位42，用內碼輸入法輸入BC 42（倚天內碼就是 BIG-5 碼），瞧，得到的不正是



「劉」這個字嗎？

原來把「劉」這個中文字輸出到螢幕上，實際上就是把 0BCh, 42h 這兩個數構成的字串輸出到螢幕上！所以 DB '劉' 和 DB 0BCh, 42h 是一樣的。既然如此， 輸出中文字串和英文字串同樣都用 WRITE_STRING。

雖然一個中文字可以看成兩個英文字構成的字串。不過直接寫在程式指令中時要注意的是，MOV AX, '劉' 相當於MOV AX, 42BCh 執行後 AH=42h，AL=0BCh 而不是MOV AX, 0BC42h，所以上期介紹的WRITE_CHN_WORD程序便先寫出AH，再寫出AL。

六、動態記憶體配置

就像老師上課時，臨時在黑板上找塊地方來寫字一樣。

1.優點：

(1)減小程度長度

各位讀不妨在.DATA分段裡加一道 DB TEMPDATA 100 DUP(?) 看看組譯之後，.EXE長度是不是多了 100 bytes。

當TEMPDATA所存放的資料是外來的、共用的（像本工具程式中的諸侯、各郡、人物資料就是從DATA2.GRP 載入的，和三國演義遊戲共用資料），就必須考慮採用動態記憶體配置，資料越龐大效果越好。

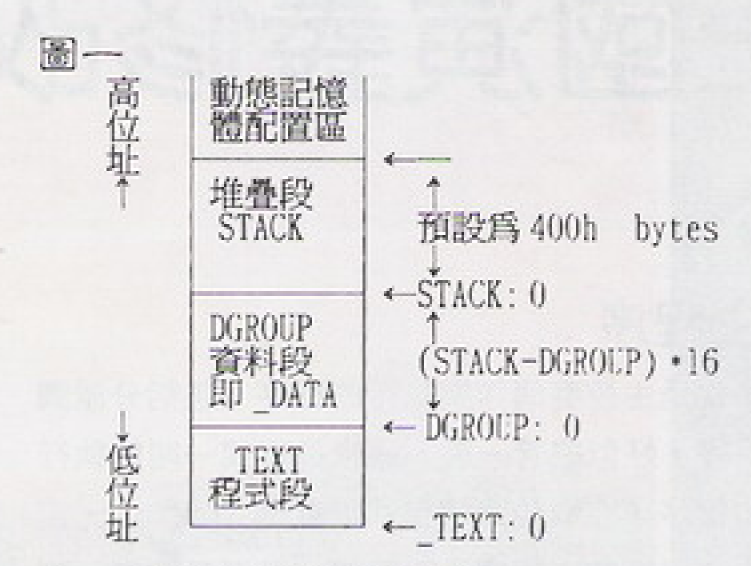
(2)可重複利用，充用運用記憶體

就像黑板一樣，可以把不再需要的地方擦掉，寫上新的東西。本程式沒有用到這一點，不過玩過多片裝立體冒險遊戲的玩家，必然有這樣的經驗：遊戲暫停，磁碟機燈亮起，大讀特讀一番。遊戲程式在讀什麼檔案？圖形檔、訊息檔…等等。各位有沒有想過，3 片1.2M的容量等於3x1.2x1024=3686.4k，像中國之心 install 進硬碟會佔掉 10M 左右的硬碟空間，可是主記憶體只有640K的電腦為什麼可以跑？其實各種圖形資料不會同時用到，走到那個地區再把需要的圖形載入不就得了嗎？

2.方法介紹

動態記憶體配置的方法不只一種，本程式所用相當簡單。列表一是 SAVMDF.MAP的開頭內容，以圖形表示就成為圖一這個樣子。由於程式小，配置一個進度的16位諸侯、42郡、 350 個人物資料之後，還是不會超 64k ，所以一律換成相對 DGROUP分段的位差，DS 不必更動，程式就簡單多了。

圖一



七、數值 EQU優點

1.直接引用時

(1)明白易懂，不易出錯

同樣的數值可以代表不同意義，例如 1 可以表示 1 個人、第 1 郡、也可以表示等級為軍師、擁有玉璽，前兩種還好，後兩種就不容易記，特別是有好幾組代碼時。如果用符號不但意義清楚，寫起來不容易出錯，而且不必每次用到都加註解。

舉例來說，如果不看上下文，實在很難一眼瞧出 MOV DH, 1 是什麼意義，寫成MOV DH, ROW_UL_BOX就明白多了。

(2)易於修正、除錯

像ROW_UL_BOX就可能在好多個地方用到，只要定義的數值地方一改，引用的地方就全部改過來，而且不會把同數值但意義不同的地方改掉。

如果寫成MOV DH, ROW_UL_BOX，只要把 ROW_UL_BOX EQU 1 的 1 改掉即可；如果寫成MOV DH, 1 ，就得從頭到尾找一遍所用出現字元 1 的地方，再看看上下文，確定是要改的地方才改；如果許多模組都用到這個值，就更累了，那時就很可能應驗了一句話「不改沒 bug ，一改， bug 一大堆」。

2.配合運算式引用

具有變數般的功能（稍後碰到再談）。

八、問與答

問：在*Peter Norton組合語言全書*第二章除法運算裡， 若 BX（除數）改為 0010h ，則執行後出現 Divide Overflow訊息，跳回 DOS ，鍵盤也被鎖住，不知為何？

答：當DX=007Ch，AX=4B12h，BX=0010h時，執行 DIV BX指令，是 007C4B12h 除以 0010h ，請注意被除

三國演義



數是一個大數目，前4位數放在DX，末4位數放在AX。運算的結果是，商7C4B1h，餘數2。商要存在AX，餘數存 DX對不對？好了，我們的商是五位數， 擺得進去嗎？80x86 CUP碰到商大於FFFFh 時，會產生INT 0的除法溢位（divid overflow）插斷，而導致你所說的情形。

使用高階語言作運算時，編譯或解譯程式的算數函數館會自動處理這種情形。

問：本人以DEBUG load進 vb3.com 研究時，其CX值原爲 3696 bytes，其反組譯有16行，故本人用RCX 改成32，再退出發現其 bytes 變爲50，執行之卻當機，而造成磁區錯誤的行爲，爲什麼會這樣呢？（其BX爲 0，磁片已損壞）

答：我不知道你的 vb3.com 是什麼內容，想必你把CX改成32之後就用 W 指令將程式存到磁片吧？反組譯有 16 行並不表示程式長度就是 16*2=32 bytes，*組合語言全書*第43頁的例子剛好是個特例，看了第69頁的例子你就明白了。另外，你忘了 DEBUG 一律使用十六進位，你所鍵入的十六進位32換算成十進位正是50，因此程式長度就被你截成 50 bytes 啦！DOS 載入程式時就只讀入 50 bytes，執行不完整的程式必然會出現無法預料的結果。

要怎麼計算.COM程式長度呢？請看這個例子：第69頁程式列表最後一列是 3985:0127…如再接續下去就是 3985: 0129…（在 DEGUB 中只要直接看下一列就可以得知） 而第 1 道指令是 3985:0100…所以兩位址相減

```
0129-0100=29=0000 0029 （十六進位運算）
               ↓    ↓
             存入BX 存入CX
```

* * *

※pattern_blank_line定義中寫成' ',' '是爲了明白表示是兩個半形空白，而不是全形空白。

※ .CODE 分段加了下面這兩列，只是爲了不更動從*Peter Norton組合語言全書*借來的三模組而已。

```
        PUBLIC  PROMPT_LINE_NO
PROMPT_LINE_NO      DB     0
```

列表一

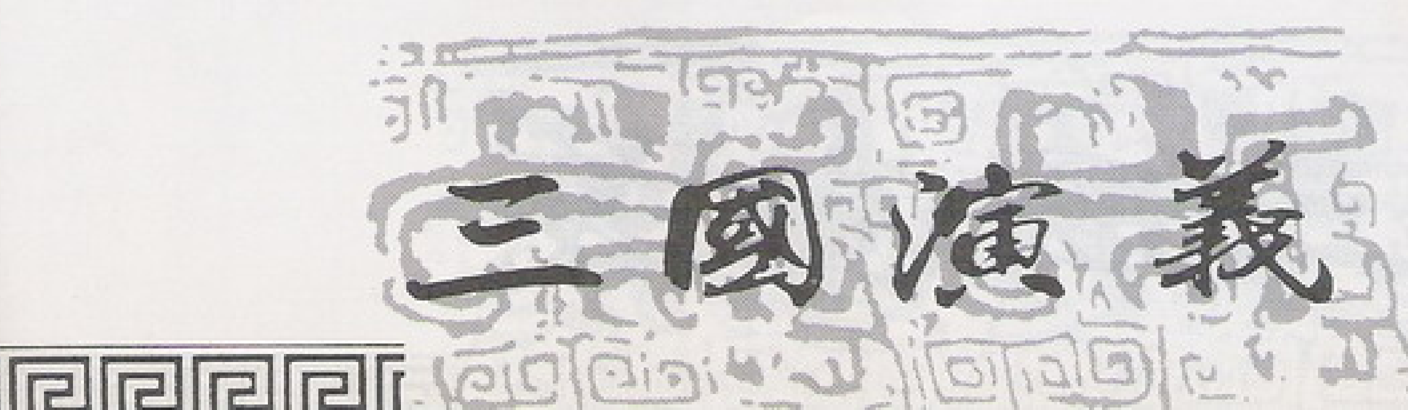
```
Start   Stop    Length  Name         Class
00000H  01097H  01098H  _TEXT        CODE
01098H  01A89H  009F2H  _DATA        DATA
01A90H  01E8FH  00400H  STACK        STACK

Origin  Group
0109:0  DGROUP
```

列表二

```
.MODEL SMALL
;------------------------------------------------;
; INT 21h DOS功能呼叫代碼                          ;
;------------------------------------------------;
FOPEN_DOS     EQU   3Dh    ;開啓handle式檔案
FCLOSE_DOS    EQU   3Eh    ;關閉handle式檔案
FREAD_DOS     EQU   3Fh    ;讀取handle式檔案內的資料
FWRITE_DOS    EQU   40h    ;將資料寫入handle式檔案
FSEEK_DOS     EQU   42h    ;移動handle式檔案指標
END_EXE_DOS   EQU   4Ch    ;結束.EXE程式，
                           ;將控制權交還DOS
;------------------------------------------------;
; 開啓handle式檔案的存取模式                       ;
;------------------------------------------------;
RW_FOPEN      EQU   2      ;讀取/寫入
;------------------------------------------------;
; 移動handle式檔案指標的起算點                     ;
;------------------------------------------------;
BGN_FSEEK     EQU   0      ;檔案開頭
CUR_FSEEK     EQU   1      ;目前檔案指標所指位置
;------------------------------------------------;
;堆疊段長度（以byte爲單位）                        ;
;------------------------------------------------;
SIZ_STACK     EQU   400h   ;預設長度爲512 words
                           ;= 400h bytes
;------------------------------------------------;
;程式名稱位置起始座標                              ;
;------------------------------------------------;
ROW_CPYRIT    EQU   0
COL_CPYRIT    EQU   17
ROW_CPYRIT2   EQU   1
COL_CPYRIT2   EQU   25
;------------------------------------------------;
;繪製視窗外框用的資料                              ;
;------------------------------------------------;
ROW_UL_BOX    EQU   4
COL_UL_BOX    EQU   0
WIDTH_BOX     EQU   40     ;┬佔幾個中文字
HIGHT_BOX     EQU   20     ;┘

.STACK
.DATA
        PUBLIC  PROMPT_LINE_NO
```



```
        PROMPT_LINE_NO      DB      0

        fname       DB      'DATA2.GRP',0

        fhandle     DW      0

prm_cpyrit   DB      '★☆  ASVMDF  三國演義修改工具程式'
             DB      '1.01  ☆★',0

prm_cpyrit2      DB   'By Trillion Wu, October 1991',0
prm_error_fopen  DB   '請把本程式和三國演義的DATA2.GRP'
                 DB   '放在同一目錄中！',0
pattern_top_line    LABEL   BYTE
      DB      '╭',1
      DB      '─',WIDTH_BOX-2
      DB      '╮',1
      DB      0
pattern_mid_line    LABEL   BYTE
      DB      '├',1
      DB      '─',WIDTH_BOX-2
      DB      '┤',1
      DB      0
pattern_bottom_line   LABEL   BYTE
      DB      '╰',1
      DB      '─',WIDTH_BOX-2
      DB      '╯',1
      DB      0
pattern_blank_line  LABEL   BYTE
      DB      '│',1
      DB      '  ','  ',WIDTH_BOX-2
      DB      '│',1
      DB      0

.CODE
      EXTRN   CLEAR_SCREEN: PROC
      EXTRN   CLEAR_TO_END_OF_LINE: PROC
      EXTRN   CURSOR_RIGHT: PROC
      EXTRN   GOTO_XY: PROC
      EXTRN   INIT_WRITE_CHAR: PROC
      EXTRN   READ_KEY: PROC
      EXTRN   WRITE_ATTRIBUTE_N_TIMES: PROC
      EXTRN   WRITE_CHAR: PROC
      EXTRN   WRITE_DECIMAL: PROC
      EXTRN   WRITE_STRING: PROC
;---------------------------------------------;
;發出嗶嗶聲，要使用者注意                          ;
;輸入：無                                       ;
;傳回：無                                       ;
;---------------------------------------------;
ALARM   PROC
        push ax
        push dx
      MOV     AH,2
      MOV     DL,7                    ;alarm發聲字元
      INT     21h
        pop dx
        pop ax
        ret
ALARM   ENDP
;---------------------------------------------;
;清除螢幕（黑底白字），並把游標移到左上角(0,0)        ;
;輸入：無                                       ;
;傳回：無                                       ;
;---------------------------------------------;
CLEAN_UP_SCREEN         PROC
        push   dx
        CALL CLEAR_SCREEN
        XOR    DX,DX          ;(DH,DL)=(0,0)
        CALL GOTO_XY
        pop    dx
        ret
CLEAN_UP_SCREEN         ENDP
;---------------------------------------------;
;繪製視窗外框                                    ;
;輸入：無                                       ;
;傳回：無                                       ;
;---------------------------------------------;
WRITE_BOX       PROC
        push cx
        push dx
        MOV     DH,ROW_UL_BOX
        MOV     DL,COL_UL_BOX
        CALL    GOTO_XY
         push dx                       ;保留游標座標(DH,DL)到堆疊
        MOV     DX,OFFSET pattern_top_line
        CALL    WRITE_CHN_PATTERN
         pop    dx                     ;取回游標座標
        INC     DH
        CALL    GOTO_XY
         push dx
        MOV     DX,OFFSET pattern_blank_line
        CALL    WRITE_CHN_PATTERN
         pop    dx
        INC     DH
        CALL    GOTO_XY
         push dx
        MOV     DX,OFFSET pattern_mid_line
        CALL    WRITE_CHN_PATTERN
         pop    dx
        MOV     CX,HIGHT_BOX-4
  lp_box:
        INC     DH
        CALL    GOTO_XY
         push dx
        MOV     DX,OFFSET pattern_blank_line
        CALL    WRITE_CHN_PATTERN
         pop    dx
        LOOP    lp_box
```



```
INC   DH
CALL  GOTO_XY
MOV   DX,OFFSET pattern_bottom_line
CALL  WRITE_CHN_PATTERN

        pop  dx
        pop  cx
        ret
WRITE_BOX       ENDP
;------------------------------------------;
;主程序                                     ;
;------------------------------------------;
START  PROC
       MOV    AX,DGROUP          ;┬使DS、ES指向.DATA分段
       MOV    DS,AX              ;│
       MOV    ES,AX              ;┘
       CALL   INIT_WRITE_CHAR
       CALL   CLEAN_UP_SCREEN    ;清除螢幕，游標移到(0,0)
       ;-----------------------------------;
       ;開啓資料檔DATA2.GRP                  ;
       ;-----------------------------------;
       MOV    AH,FOPEN_DOS
       MOV    AL,RW_FOPEN
       MOV    DX,OFFSET fname
       INT    21h
       JC     fopen_err
       MOV    fhandle,AX
       ;-----------------------------------;
       ;出示程式中英文名稱                   ;
       ;-----------------------------------;
       MOV    DH,ROW_CPYRIT
       MOV    DL,COL_CPYRIT
       CALL   GOTO_XY
       MOV    DX,OFFSET prm_cpyrit
       CALL   WRITE_STRING
       MOV    DH,ROW_CPYRIT2
       MOV    DL,COL_CPYRIT2
       CALL   GOTO_XY
       MOV    DX,OFFSET prm_cpyrit2
       CALL   WRITE_STRING
       ;-----------------------------------;
       ;動態記憶體配置                       ;
       ;-----------------------------------;
       MOV    AX,STACK
       MOV    BX,DS
       SUB    AX,BX
       MOV    CL,4
       SHL    AX,CL
       ADD    AX,SIZ_STACK
       MOV    ptr_ary_ptr_duke,AX
       ADD    AX,SIZ_PTR_ARY_DUKE
       MOV    ptr_ary_duke0,AX
       ADD    AX,SIZ_M_DUKE
       MOV    ptr_ary_duke,AX
       ADD    AX,SIZ_ARY_DUKE
       MOV    ptr_ary_ptr_cnty,AX
       ADD    AX,SIZ_PTR_ARY_CNTY
       MOV    ptr_ary_cnty,AX
       ADD    AX,SIZ_ARY_CNTY
       MOV    ptr_ary_ptr_man,AX
       ADD    AX,SIZ_PTR_ARY_MAN
       MOV    ptr_ary_man0,AX
       ADD    AX,SIZ_MAN
       MOV    ptr_ary_man,AX
       ;-----------
       CALL   WRITE_BOX
       CALL   HIDE_CURSOR
       CALL   LOAD_TITLE_SAV     ;載入進度名稱
       CALL   SEL_TIM_SAV
       ;-----------------------------------;
       ;善後處理                             ;
       ;-----------------------------------;
       CALL   SHOW_CURSOR
       MOV    AH,FCLOSE_DOS
       MOV    BX,fhandle
       INT    21h
       CALL   CLEAN_UP_SCREEN
the_end:
       MOV    AH,END_EXE_DOS     ;結束
       INT    21h
       ;-----------------------------------;
       ;錯誤處理                             ;
       ;-----------------------------------;
fopen_err:
       MOV    DX,OFFSET prm_error_fopen
       CALL   WRITE_STRING
       CALL   ALARM              ;發出鈴聲警告
       JMP    the_end
START  ENDP
       END    START
```

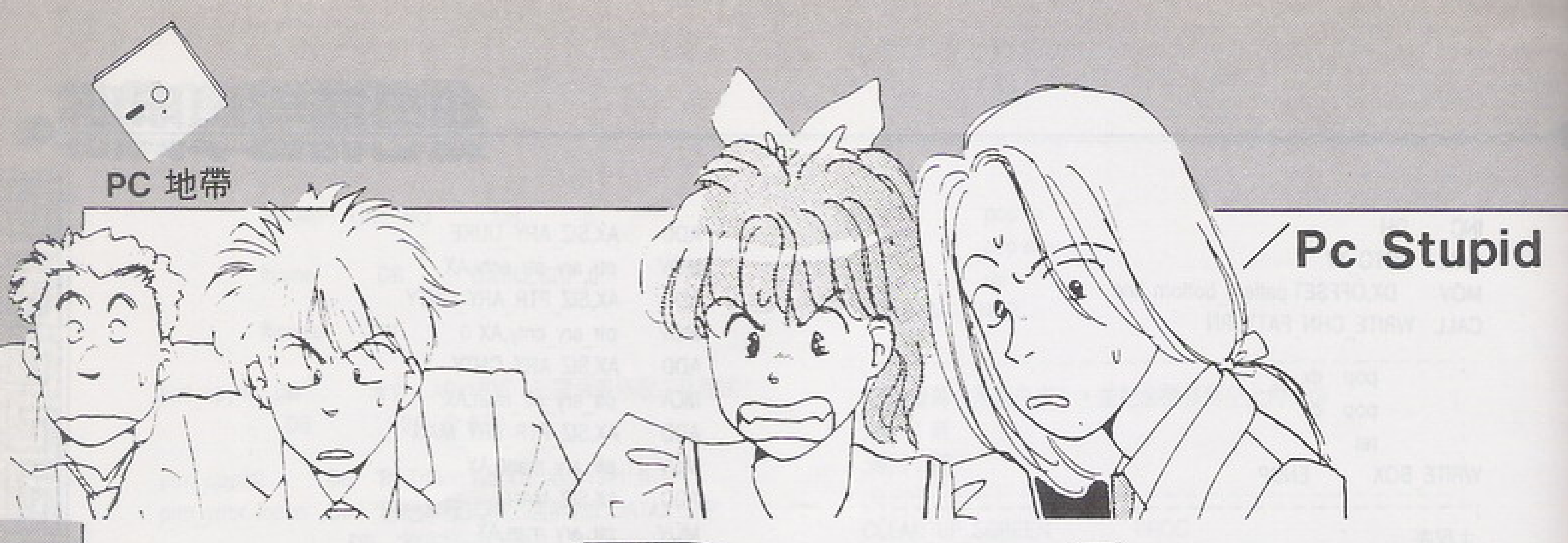
※三國演義修改工程式ASVMDF.EXE、使用須知ASVMDF.DOC已收錄在貴族版264黑武士DISK 1的KING子目錄裡。

```
★☆  ASVMDF  三國演義修改工具程式1.00  ☆★
        By Trillion Wu, October 1991

第一時期中平六年  西曆189年     遊戲進度1.劉備在譙郡
第二時期興平二年  西曆195年     遊戲進度2.劉備在下邳Y195
第三時期建安六年  西曆201年     遊戲進度3.劉備在南陽Y201
第四時期建安十三年西曆208年     遊戲進度4.劉備在宜都Y208
第五時期建安二十年西曆215年     遊戲進度5.劉備在襄陽Y215
第六時期黃初元年  西曆220年     遊戲進度6.劉備在巴郡Y220

↑↓←→ 移動游標     ENTER 選定     ESC 結束
```





／Pc Stupid

實用的Bosskey

話說又到了天底下最無聊的電腦課了，本人爲了保養眼睛，恢復體力，二話不說，趁老師同學不備，將四川省拿出來「用力」地玩，沒想到這該死的作者讓時間過得這麼快，撐到第七關以後，眼看著珠子一串串少去，卻老是找不到那張麻將的「老伴」，終於被電腦幹掉，嗚…他都欺負我…更慘的是一旁夾雜著老師的嘆氣聲：「好可惜啊！」可惜？「這位同學，你在學校玩這麼好玩的GAME，老師按規定要把它沒收…」原來是他在可惜我被抓到啊！眼看老師拿走遊戲時「滿足」的眼神，令我實在@☆%！…

回家後，爲了不讓這種慘案再度發生，立刻拿出海倫仙度…不，是MASM，著手寫了一個迷你型的bosskey ，順道加上了鎖住時間的功能。哈，看你們這些程式設計師以後怎麼倒數計時，哈哈哈！

用文字編輯程式將程式輸入完後，用MASM組譯、LINK 連結，再用 EXE2BIN 轉成.COM檔（或是用TLINK /T）即可使用。（不懂的人可以來問我，一次10元）

本程式爲 TSR 程式，必須在遊戲前執行。進入遊戲後按下左shift-右 shift鍵時間就會暫停（註1、註2），再按一次鍵，就可恢復計時，並調回目前正確的時間。

而按下Alt-左 shift或Ctrl-左 shift即可將電腦螢幕熄掉，這時除了上帝外誰也無法知道你在搞什麼勾當。Alt-左 shift使畫面進入第０頁（第一次關掉，第二次打開），Ctrl-左 shift則使畫面進入第１頁（功用同上）。爲什麼要這樣做呢？因爲 MGA 繪圖頁有兩頁，我們無法確定GAME使用那一頁，所以只好如此；但模擬 CGA 的畫面則固定使用第１頁，請玩者自行測試。（註３）

本來程式只支援 MGA ，但是某一天本人遭到VGA 使用者轟炸，炸得頭暈腦脹，所以就幫 VGA 使用者一個忙，將原程式中的new9換成列表二的程式碼，再將 begin 至new8之間的變數換成列表三的內容即可（註４）。EGA 版則因資料缺乏無法製作，如果有人需要，請將 256k video RAM EGA card及color monitor 寄一套給我即可（千萬別附回郵信封），本人的住址是…哇，別打我…

※註1:由於本程式是鎖住BIOS資訊區時間計數位置的值，所以未必所有的GAME都有效。

※註2:有些GAME一旦時間被鎖住就會暫停，當然四川省是不會的，不過時間鎖定會影響亂數安排，而使每一關的排法都一樣一嗯，我很滿意！

※註3:用那一組鍵視遊戲而定，如果重新打開螢幕發現畫面亂掉，請改用另一組鍵。

※註4: VGA 版使用法：時間停止的按鍵和 MGA 版相同，關閉／打開螢幕則是Ctlr-左 shift鍵。

列表一

```
;----------------------;
; BOSSKEY              ;
;作  者：PC Stupid     ;
;----------------------;
GETINTV MACRO   gnum
        mov     ah,35h
        mov     al,gnum
        int     21h
        ENDM

SETINTV MACRO   snum,addr
        mov     ah,25h
        mov     dx,offset addr
        mov     al,snum
        int     21h
        ENDM

        CODE   SEGMENT
        ASSUME CS:CODE,DS:CODE
        ORG    100h
```



```
begin:
        jmp     init

int_10o dw      ?
int_10s dw      ?
page1   db      8ah
page0   db      0ah
hotkey  db      ?
pause   db      0
time_l  dw      ?
time_h  dw      ?
first   db      1

new8:
        cli
        cmp     byte ptr cs:pause,1
        jne     pexit8
        push    ax
        push    bx
        push    ds
        cmp     byte ptr cs:first,1
        jne     t_lock
        mov     ax,40h
        mov     ds,ax
        mov     bx,6ch
        mov     ax,[bx]
        mov     word ptr cs:time_l,ax
        mov     bx,6eh
        mov     ax,[bx]
        mov     word ptr cs:time_h,ax
        mov     byte ptr cs:first,0
t_lock:
        add     word ptr cs:time_l,1
        adc     word ptr cs:time_h,0
        mov     ax,40h
        mov     ds,ax
        dec     word ptr ds:6ch
        jmp     s_exit8
pexit8:
        cmp     byte ptr cs:first,0
        jne     exit8
        mov     ax,40h
        mov     ds,ax
        mov     byte ptr cs:first,1
        mov     ax,word ptr cs:time_l
        mov     word ptr ds:6ch,ax
        mov     ax,word ptr cs:time_h
        mov     word ptr ds:6eh,ax
        jmp     exit8
s_exit8:
        pop     ds
        pop     bx
        pop     ax
exit8:
        sti
        db      0eah    ;Far jump code
int8_o  dw      ?
int8_s  dw      ?

new9:
        push    ax
        push    bx
        push    ds
        push    dx
        mov     ax,40h
        mov     ds,ax
        mov     bx,17h
        mov     ah,[bx]
        push    cs
        pop     ds
        mov     hotkey,ah
        and     ah,10   ;Alt + Leftshift
        cmp     ah,10
        je      pg0
        mov     ah,hotkey
        and     ah,6    ;Ctrl + Leftshift
        cmp     ah,6
        je      pg1
        mov     ah,hotkey
        and     ah,3    ;Leftshift + Rightshift
        cmp     ah,3
        jne     exit9
        xor     pause,1
        jmp     exit9
pg0:
        mov     al,page0
        jmp     ctrl
pg1:
        mov     al,page1
ctrl:
        xor     page1,8
        xor     page0,8
        xor     al,8
        mov     dx,3b8h
        out     dx,al
exit9:
        pop     dx
        pop     ds
        pop     bx
        pop     ax
        db      0eah
int_9o  dw      ?
int_9s  dw      ?

new10:
        cmp     ax,9876h
        jne     exit10
        mov     ax,6789h
        iret
exit10:
        pushf
        call    dword ptr cs:int_10o
        iret

seoi    label   byte
message db      0dh,0ah,"MINIBOSSKEY V1.2 Made by Fu"
        db      " Kuan-chang 1991 2/2",0dh,0ah,'$'
ms2     db      0dh,0ah,"BOSSKEY has been installed,"
        db      " don't run it anymore !",0dh,0ah,'$'

init:
        mov     dx,offset message
        mov     ah,9
        int     21h
```




```
        mov     ax,9876h
        int     10h
        cmp     ax,6789h
        jne     install
        mov     dx,offset ms2
        mov     ah,9
        int     21h
        jmp     exitp
install:
        GETINTV 8
        mov     ax,es
        mov     int8_s,ax
        mov     int8_o,bx
        GETINTV 9
        mov     ax,es
        mov     int_9s,ax
        mov     int_9o,bx
        GETINTV 10h
        mov     ax,es
        mov     int_10s,ax
        mov     int_10o,bx
        SETINTV 8,new8
        SETINTV 9,new9
        SETINTV 10h,new10
gotsr:
        mov     dx,offset seoi
        mov     cl,4
        shr     dx,cl
        inc     dx
        mov     ah,31h
        int     21h
exitp:
        mov     ah,4ch
        int     21h
code    ends
        end     begin
```

列表二

```
new9:
        push    ds
        push    ax
        push    bx
        mov     ax,40h
        mov     ds,ax
        mov     bx,17h
        mov     ah,[bx]
        push    cs
        pop     ds
        mov     hotkey,ah
        and     ah,6
        cmp     ah,6
        je      ctrl
        mov     ah,hotkey
        and     ah,3
        cmp     ah,3
        jne     exit9
        xor     pause,1
        jmp     exit9
ctrl:
        mov     ah,12h
        mov     bl,36h
        xor     vga,1
        mov     al,vga
        int     10h
exit9:
        pop     bx
        pop     ax
        pop     ds
        db      0eah
int_9o  dw      ?
int_9s  dw      ?
```

列表三

```
int_10o dw      ?
int_10s dw      ?
vga     db      0
hotkey  db      ?
pause   db      0
time_l  dw      ?
time_h  dw      ?
first   db      1
```

更細緻的單色

獸王記

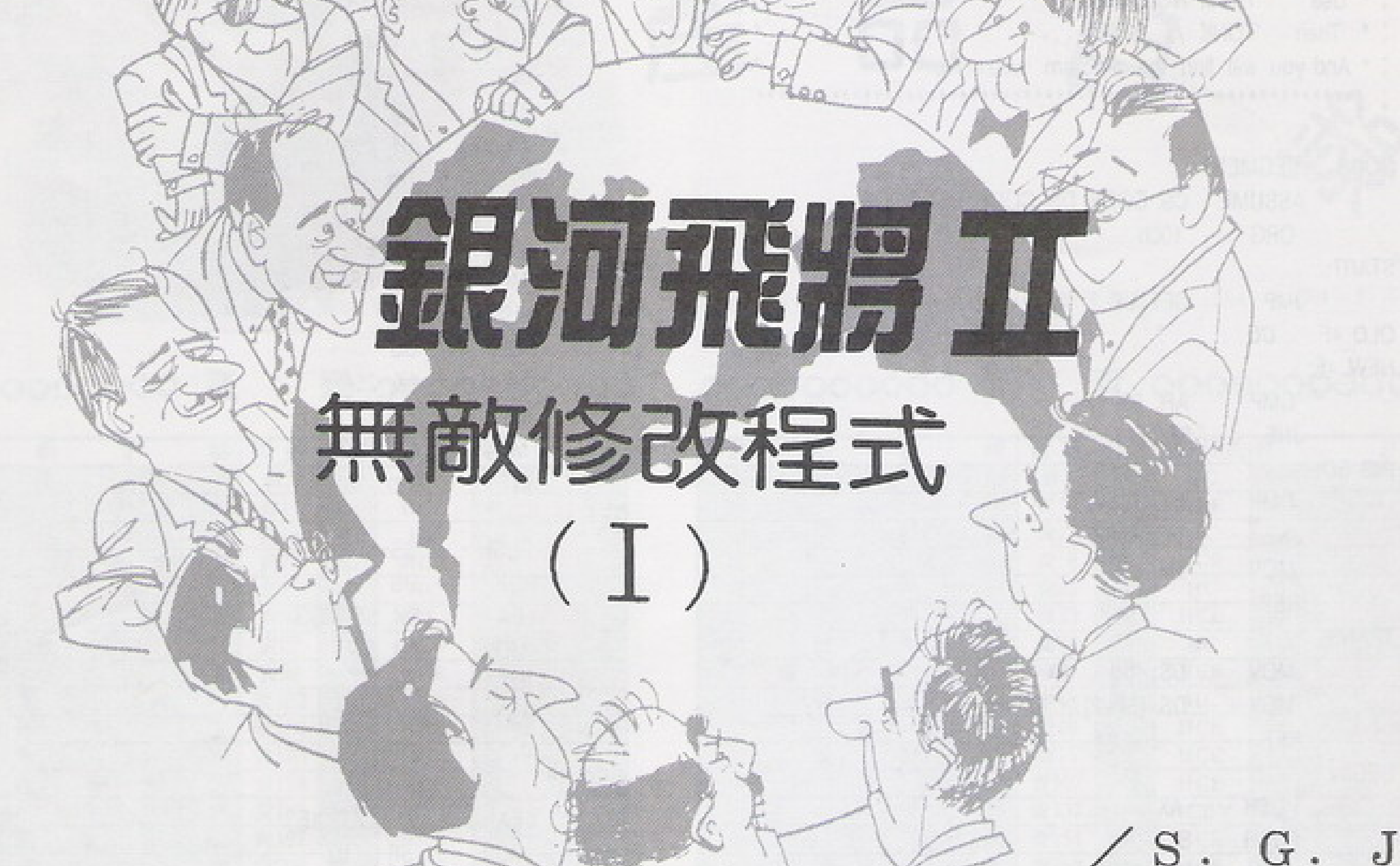
嗨！大家好，諸位只擁有單色螢幕的玩家們，是否因為獸王記條狀的畫面而去配一付大眼鏡呢？沒辦法，因為它實在太好玩了，令人欲罷不能。其實只要在設定配備時選擇 CGA 或 MCGA，進入遊戲後就會發現「條子」（條狀畫面）離你遠去了！

什麼？畫面會變小？好看就好了，還嫌這個！如果你眞的眞的看它「不爽」，可以用魔鏡把畫面放大一點。



／L.S.C.





銀河飛將 II
無敵修改程式（I）

／S. G. J

銀河飛將Ⅱ主程式 WC2.EXE 已經過大幅度改寫，畫面處理的速度更快，也改良了前版上程式一些不佳的寫法。但是想要過關的困難度也增加許多，在一些關卡遇到性能較佳的敵機時，只要連續被轟幾次，防護罩來不及回復就死了。所以我特地寫了此一無敵版的小程式，順便修改了子彈能源、飛機防護罩及後方機炮的子彈能源等三項，至於其他如避免隕石撞擊及飛彈不減的方法，爲了避免程式長度過大，增加不懂組合語言玩家的困擾，暫且不列出。

程式使用方法：

(1) 參考附圖修改 WC2.EXE

(2) 每次玩之前先執行 WCB.COM，再執行修改過的 WC2.EXE 即可。

(3) 遊戲結束後，執行 WCB.COM 釋放記憶體，以免干擾其他程式的執行。

這個程式佔用記憶體很少，不會干擾銀河飛將Ⅱ遊戲進行。其實無敵版的改法有許多種，如果您懂得組合語言的話，可以就程式所修改的位址，自己動手試試。最後祝大家早日過關！

```
File=WC2.EXE          Relative sector 0000383, Clust 01928, Disk

Displacement ----------------- Hex codes -----------------
 0256(0100)  A1 C3 43 99 5B F7 FB 0B D2 74 03 E9 A1 00 B1 00
 0272(0110)  E9 94 00 8B DE C1 E3 02 8A C1 98 D1 E0 03 D8 8B

 0416(01A0)  D8 CD 4F 90 90 FE C1 80 F9 01 7F 03 E9 64 FF 5E
 0432(01B0)  5D CA 02 00 55 8B EC 83 EC 04 56 8B 76 06 0B F6
```

```
File=WC2.EXE          Relative sector 0000377, Clust 01922, Disk

Displacement ----------------- Hex codes -----------------
 0256(0100)  87 92 63 98 3B C7 75 0A FF 76 EA FF 76 EA 0E E8
 0272(0110)  1E F2 FF 46 EA 83 7E EA 0A 7C C9 FF 76 FC 57 6A

 0384(0180)  5E F0 8B 47 20 5B CD 4F 90 90 57 56 FF 76 06 9A
 0400(0190)  3C 1A 30 00 83 C4 06 8B 46 FA BA F3 00 F7 EA 8B
 0416(01A0)  D8 8B 87 DE 14 8B DE D1 E3 89 87 8E 5D 8B C6 BA
```

```
File=WC2.EXE          Relative sector 0000548, Clust 02093, Disk

Displacement ----------------- Hex codes -----------------
 0000(0000)  FF 7D 0A B8 BF FF 2B 06 CF 90 A3 CB 90 68 DA 56
 0016(0010)  68 92 53 FF 36 CB 90 9A D0 0A 30 00 83 C4 06 A1
 0032(0020)  CB 90 01 06 CF 90 6A 43 9A C6 10 30 00 59 C9 CB
 0048(0030)  55 8B EC 83 EC 14 56 57 C7 46 FE 0A 00 C7 46 FC
 0064(0040)  08 00 83 3E 5C CD 00 7F 03 E9 73 03 83 3E 22 90
 0080(0050)  00 7E 03 E9 69 03 33 FF E9 5C 03 FF 76 FC 6A 00
 0096(0060)  9A DE 00 90 03 8B F0 83 FE FF 75 03 E9 47 03 C8
 0112(0070)  84 0C 71 01 8B 46 FC BA F3 00 F7 EA 05 BC 14 89
 0128(0080)  46 F8 56 6A 43 9A 57 10 30 00 59 59 8B DE D1 E3
 0144(0090)  53 8B 5E F8 8B 47 26 5B 89 87 06 63 8A 84 3C 4B
 0160(00A0)  98 BA F3 00 F7 EA 8B D8 8B 87 E6 14 D1 E0 89 46
 0176(00B0)  FE 8B 5E F8 8B 47 20 BB 02 00 99 F7 FB CD 4F 90
 0192(00C0)  90 A1 A8 CD BA 0C 00 F7 EA 50 8B C7 BA 06 00 F7
 0208(00D0)  EA 5B 03 D8 8B 87 AC 90 99 50 52 8B 16 4C 50 A1
```

Ralatha

top　　Side

Fralthra






```
; *************************************************************
; * This program is for  broken  WING2!                       *
; *  Use      'TASM WCB.ASM'                                  *
; *  Then     'TLINK  /T  WCB'                                *
; * And you  will  find  the  program  wcb.com.               *
; *************************************************************

CODE    SEGMENT
        ASSUME   CS: CODE, DS: CODE, ES: CODE
        ORG      100h
START:
        JMP      SET_UP
OLD_4F     DD       ?
NEW_4F:
        CMP      AH, 99h
        JNE      BEGIN
INS_ED:
        CMP      BX, 1234h
        JNE      NOWORK
        MOV      BH, 65h
        IRET
TRANS:
        MOV      DS: [SI] , AX
        MOV      DS: [SI+2] , AX
        RET
BEGIN:
        PUSH     AX
        PUSH     SI
        MOV      AX, 0FF0h
        MOV      SI, 6680h
        CALL     TRANS
        MOV      AX, 00F0h
        MOV      SI, 66A8h
        CALL     TRANS
        MOV      SI, 66ACh
        CALL     TRANS
        MOV      AX, 0064h
        MOV      SI, 66F8h
        CALL     TRANS
        MOV      SI, 0CD5Dh
        CALL     TRANS
        POP      SI
        POP      AX
NOWORK:
        JMP      CS: OLD_4F
LAST       DB       ?
SET_UP:
        MOV      AH, 99h
        MOV      BX, 1234h
        INT      4Fh
        CMP      BH, 65h
        JNE      GET_4F DONE:
        PUSH     CS
        POP      DS
        LEA      DX, AE_MSG
        MOV      AH, 9
        INT      21h
        MOV      AX, 354Fh
        INT      21h
        PUSH     ES
        MOV      AX, ES: [2Ch]
        MOV      ES, AX
        MOV      AH, 49h
        INT      21h
        POP      ES
        MOV      AH, 49h
        INT      21h
        LEA      SI, OLD_4F
        MOV      DX, ES: [SI]
        MOV      AX, ES: [SI-2]
        PUSH     AX
        POP      DS
        MOV      AX, 254Fh
        INT      21h
        MOV      AX, 4C00h
        INT      21h
GET_4F:
        PUSH     CS
        POP      DS
        LEA      DX, SE_MSG
        MOV      AH, 9
        INT      21h
        MOV      AX, 354Fh
        INT      21h
SET_INT:
        LEA      SI, OLD_4F
        MOV      [SI] , BX
        MOV      [SI-2] , ES
        LEA      DX, NEW_4F
        PUSH     CS
        POP      DS
        MOV      AX, 254Fh
        INT      21h
        LEA      DX, LAST
        ADD      DX, 1
        INT      27h

AE_MSG   DB      0Ah,0Dh,'Wing  Commander  II broken  has'
         DB      ' just  been  instaled  ! ! ',0Ah,0Dh,
         DB      'Now  release  from  memory ! ! ',0Ah
         DB      0Dh,'$'

SE_MSG   DB      0Ah,0Dh,'Wing  Commander  II broken'
         DB      '  Written  by  S.G.J.',0Ah,0Dh,'  --'
         DB      '  1991  C.S.  Medical  Department.  --'
         DB      0Ah,0Dh,'You  can  run  it  again  to  '
         DB      'release  from  memory.',0Ah,0Dh,'$'

CODE     ENDS
         END     START
```

F-54C Epee





F-57A Sabre







產品目錄

※遊戲名稱前有☼表支援魔奇音效卡　貴：貴族版　珍：珍藏版　H:Hercules(單色螢幕)　C:CGA　E:EGA　V:VGA

運動

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
天生好手	貴5	80	HC	
燃燒的野球I	貴14	80	HCE	
野外籃球	貴15	80	HC	
加州運動會I	貴27	80	HCE	
野外棒球	貴73	80	HC	
漢城奧運(上下)	貴80	300	HCEV	
最後挑戰	貴82	80	HCE	
撞球大賽	貴98	80	HCE	
籃球1對1	貴102	150	HCE	
強棒再出擊	貴104	150	HCE	
☼海灘排球王	貴123	150	HCE	
迷你高爾夫	貴124	80	HCE	
職業網球大賽	貴189	180	HC/E	另出EGA版
☼雪國狄斯奈	貴197	150	HCE	
1990世界杯足賽	貴209	150	HCE	
☼PGA職業高爾夫巡迴賽	貴223	150	HCE	
立體花式撞球	貴224	80	HCE	
NBA大賽	貴230	150	V	只適用VGA
加州運動會II	貴243	150	HCEV	只適用AT
趣味高爾夫	貴249	150	EV	只適用EGA/VGA
☼燃燒的野球II	珍35	230	HCE	
☼金牌拳王	珍50	230	HCE	
☼名流高爾夫	珍104	300	V	適用AT及硬碟
☼明星職棒	珍126	230	EV	適用AT帶硬碟

策略

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
眼鏡蛇計劃	貴46	80	HC	
銀河帝國大決戰	貴71	80	HCE	
聖女貞德	貴135	150	HC	
北與南	貴194	150	HCE	
核戰狂人夢	貴205	150	HCEV	
行星末日戰記	貴219	150	HCE	只適用硬碟
模擬城市地形編修程式	貴220	150	HCE	
☼楚漢之爭	貴233	150	HCV	
☼蓋世霸王	貴245	150	HCEV	只適用AT
模擬城市	珍29	180	HCE	
☼凱撒大帝	珍57	230	EV	只適用EGA/VGA
長槍之役	珍64	180	HCE	
鐵路大亨	珍87	290	HCEV	
☼全球戰略	珍88	180	E	只適用EGA/VGA
☼三國演義	珍98	300	HE	只適用AT
銀河帝國傳	珍103	300	HEV	
銀河風暴	珍110	180	HCE	

智育

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
瘋狂大家樂	貴3	80	HC	
魔法彈珠檯	貴10	80	HCE	
迷宮組曲	貴17	80	HC	
賭王鬥千王	貴18	80	HCE	
鑽石迷宮	貴31	80	HC	
深入虎穴	貴33	80	HCE	
奪寶奇兵	貴34	150	HC	
俄羅斯方塊I	貴37	80	HCE	
神奇王國	貴48	150	HC	
打磚塊	貴49	80	HCE	
洛城警騎	貴75	80	HCE	
決戰西洋棋	貴107	150	HCE	
全力文彈	貴137	80	HCEV	
美女撲克·歐洲版	貴151	80	HCE	
立體俄羅斯方塊	貴158	80	HCE	
水管狂想曲	貴166	80	HCE	
俄羅斯方塊II	貴171	150	HCE	
☼電腦病毒防衛戰	貴179	80	HCE	
奇中棋	貴184	80	HCE	
重金屬美女	貴187	80	HC	
☼粒子世界	貴203	80	CEV	只適用彩色
☼檢譜方塊—俄羅斯三代	貴215	150	HC/EV	EGA/VGA須配AT
意亂情迷	貴216	150	HCEV	
☼撲克萬花筒	貴218	150	HCE	
☼鑽石方塊	貴225	80	HCEV	
石之道	貴228	150	HCE	
圍·棋	貴246	150	HCEV	
☼俄式遊戲集錦	貴250	150	EV	
☼連環炮	貴254	150	HCEV	
☼迷宮動動腦	貴262	80	HCEV	
☼明星撲克	珍23	230	HCEV	
炸彈小子	珍41	230	HCE	
☼四川省	珍46	270	HCEV	
☼決戰中國象棋	珍67	230	HCEV	
☼新陸軍棋	珍75	180	HCEV	
☼人生劇場	珍76	230	EV	只適用AT
☼上海II	珍85	230	HCEV	只適用AT
☼陸軍棋	珍115	230	HCEV	

動作冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
步步殺機	貴169	80	HCE	
太空捕快	珍14	270	HCE	
黑武士	珍264	150	HCEV	



產·品·目·錄

動作 (1)

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
機動戰士I	貴6	150	HC	
怒I	貴11	80	HC	
惡魔城	貴22	150	HCE	
大海盜	貴23	150	HCE	
鬥之輓歌	貴24	80	HCE	
忍者大對決	貴35	80	HC	
卡諾夫	貴40	150	HCE	
鐵手戰神	貴42	80	HCE	
瘋狂大毀滅	貴45	80	HCE	
死亡之劍	貴47	80	HC	
風雲際會	貴52	150	HCE	
綠扁帽	貴53	150	HC	
銀河迷宮	貴58	80	HC	
最後的忍者	貴59	150	HCE	
瘋狂大賽車I	貴62	80	HC	
黑街風雲	貴63	80	HCE	
送報童	貴64	80	HCE	
霹靂飛車	貴69	80	HC	
怒II一怒號層圈	貴70	80	HCE	
4×4越野大賽車	貴76	80	HCE	
飛艇戰士	貴81	80	HCE	
坦克大對決	貴86	150	HCE	
空降遊騎兵	貴89	80	HCE	
雙截龍I	貴94	150	HCE	
前進高棉	貴96	150	HCE	
終極警探	貴101	150	HC	
快打旋風	貴110	150	HCE	
古巴反戰	貴114	150	HCE	
狂飆飛車手	貴115	80	HC	
快打磚塊I	貴116	80	HCE	
星際征服者	貴118	80	HC	
小鮫立大功	貴119	80	HCE	
龍之忍者	貴120	150	HCE	
屠龍記	貴122	80	HCE	
魔宮傳奇	貴125	80	HCE	
高速賽車	貴128	80	HC/E	另出EGA版
魔鬼訓練營	貴129	80	HCE	
街頭鬥士	貴130	150	HCE	只適用XT
☆空中飛鷹	貴132	150	HCEV	
☆熱血高校	貴134	150	HCEV	
☆蜘蛛人	貴138	150	HCE	
機器戰警	貴140	80	HC	
蠻俠神鷹	貴141	80	HC	
閃電鋼球	貴143	150	HCE	
瘋狂大賽車II	貴144	80	HC	
世界怪物大競賽	貴145	150	HC/E	另出EGA版
時空戰士	貴146	150	HCEV	
集中火力	貴147	150	HC/E	不適用鍵盤
☆快打磚塊II	貴148	80	HCEV	
無敵神槍	貴149	150	HCE	
魔斧	貴156	150	HCE	
超人	貴157	150	HC	
☆烏茲衝鋒槍	貴159	150	HCEV	
太空小蜜蜂	貴160	80	HCE	
聖戰奇兵·動作版	貴163	150	HCE	
毀滅戰士	貴164	80	HC/E	另出EGA版

動作 (2)

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
殺人執照	貴165	80	HC/E	另出EGA版
猛鬼街	貴167	150	HCE	
忍	貴170	150	HCE	
☆衝鋒飛車	貴172	150	HCE	
☆異形	貴173	150	HCE	
終極警探·電影版	貴174	150	HCE	
武道館	貴177	150	HCEV	
槍林彈雨	貴180	150	HCE	
☆第一滴血III	貴181	150	HCEV	
氙星異形II	貴182	150	HCEV	
聖劍之征	貴185	150	HC/EV	另出EGA/VGA版
☆快樂泡泡龍	貴192	150	HCEV	
激流浪子	貴196	150	HCEV	
拼磁盤	貴199	150	HCE	
☆波斯王子	貴200	150	HCEV	
氙星異形I	貴201	150	HCE	
☆惡魔城傳說	貴204	150	HCE	
叢林之神	貴206	80	HCEV	
雲國小精靈	貴207	80	HCE	
巴黎一達卡越野大賽	貴210	150	HCEV	
☆好夢連床	貴211	150	HCEV	
☆獸王記	貴212	150	HCEV	XT+Turbo或AT
☆蝙蝠俠	貴213	150	HCE	
銀行大盜	貴217	80	HC	
☆油龍戲縫	貴229	180	HCEV	只適用AT
☆霹靂男兒	貴231	150	HCEV	
☆決戰俄羅斯	貴232	150	HV	只適用AT
十字逆襲	貴234	80	HCE	
☆魔點	貴235	150	HEV	
☆通天蜘蛛人	貴237	150	HCE	
空戰奇兵	貴239	150	HCEV	
風神傳承	貴240	150	HCEV	
蝙蝠俠·電影版	貴241	150	HCEV	只適用AT
☆第六感生死關頭	貴242	80	HCEV	
烏龍吸血鬼	貴247	150	HCEV	只適用AT
街頭小霸王	貴251	150	HCE	適用1.2M軟碟
魔眼小精靈	貴252	150	HCE	適用1.2M軟碟
魔幻遊樂場	貴253	150	HCEV	
☆終極戰士II	貴255	150	HCEV	適用1.2M硬碟
☆緝毒特勤組	貴257	150	EV	
☆小鬼當家	貴263	150	EV	
長槍英雄	珍6	230	HC	
魔鬼戰警	珍10	230	HCE	
☆宇宙神風號	珍13	270	HCEV	
☆魔鬼剋星II	珍26	270	HCEV	
太陽神之眼	珍34	230	HCE	
終極孤鷹	珍39	270	HCEV	
出擊飛龍	珍43	230	HCE	
☆忍者龜	珍55	270	HCE	
☆賽車追逐戰	珍58	270	HCEV	
☆快樂潛水伕	珍61	230	HCEV	
☆魔境傳說	珍62	230	HCEV	
☆機動戰士II	珍68	230	EV	只適用EGA/VGA
☆NEW星式七號	珍72	270	HCEV	
☆魔術彩球	珍77	230	HV	
☆夜班玩具廠	珍80	230	EV	只適用EGA/VGA



產・品・目・錄

角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
忍者傳奇	貴30	150	HC	
歐洲公路戰	貴43	80	HC	
巫術IV	貴56	80	HC	
影之門	貴65	150	HC	
飛輪武士(上下)	貴95	150	HCEV	
冰城傳奇II	貴105	150	HCE	
喋血艦長	貴106	150	HCE	
鐵甲爭霸戰	貴108	150	HCEV	
☆國王傳奇	貴113	80	HCEV	
泰坦風雲	貴186	150	HCE	
御封戰將	貴226	150	HCEV	
浩劫餘生	貴244	150	EV	只適用EGA/VGA
復國恩仇錄	貴261	180	HCE	
未來之魔法	珍2	180	HCE	
光芒之池	珍9	230	HCE	
魔法門II	珍17	230	HCE	
冬之魔	珍18	230	HCE	
青色枷的詛咒	珍20	270	HCE	
銀河英雄	珍27	180	HCE	
☆克萊恩英豪	珍40	270	HCE	
☆創世紀VI	珍44	380	HCEV	
武士傳說	珍45	340	HCE	
☆銀色七首之謎	珍56	180	HCE	
火龍之戰	珍66	180	HCE	
☆拯救地球	珍74	230	HCEV	
☆洪荒帝國	珍81	230	EV	1部1.2M軟碟
☆神州八劍	珍92	230	HEV	只適用AT
☆魔戒少年	珍97	300	HCEV	
☆幽靈騎士	珍101	180	HCE	
☆火星之旅	珍105	300	EV	配合AT及硬碟
☆妙賊奇弗	珍106	230	HCEV	
☆魔眼殺機	珍109	300	HCEV	
☆冰城傳奇III	珍117	230	HCE	
魔獸紀元	珍120	340	HCE	
☆鐵血傭兵	珍128	270	EV	

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
時空大盜	貴117	80	HCE	
幽城寶藏	貴133	150	HCE	
預言奇兵	貴139	150	HCE	
伊蘇國	貴155	150	HCEV	
變形金鋼	貴161	150	HCE	
☆銀河超能力戰記	貴175	150	HCE	
仙境故事	珍25	230	HCE	
☆風行者	珍31	230	HCEV	
☆魔界歷險	珍48	340	E	只適用AT
☆神劍封魔	珍84	230	HCEV	

模擬(其他)

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
醫生也瘋狂	珍8	230	HC	
☆上帝也抓狂	珍37	180	HCE	
☆醫生也瘋狂II	珍100	270	EV	1部1.2M軟碟
☆築城大師	珍116	270	HCEV	

冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
瘋狂大樓	貴68	80	HCE	
黑暗金字塔	貴136	80	HCE	
地心探險	貴153	150	HC/E	另出EGA版
六角神兵	貴256	80	HCE	
☆聖戰奇兵.冒險版	珍21	340	HCEV	
☆紗之器	珍49	340	HCEV	
☆未來戰爭	珍59	230	HCEV	
☆小人物狂想曲	珍60	300	HCEV	
☆猴島小英雄	珍69	420	HCEV	
☆撥雲見日	珍78	340	HCEV	
☆飛越杜鵑窩	珍82	420	V	適用VGA/MCGA
☆城市獵人	珍91	500	V	只適用AT
親愛的,我被電視吸走了	珍93	420	HCEV	只適用硬碟
☆國王密使V	珍94	580	E/V	只適用AT
☆宇宙傳奇IV	珍96	380	V	只適用AT
☆中國之心	珍108	500	V	適用AT需硬碟
☆沙漠之蟲	珍112	420	HEV	
☆星際密探	珍114	270	V	
☆古堡禁地	珍118	300	EV	只適用硬碟
☆新幻想空間I	珍122	300	V	只適用AT
☆宇宙傳奇I	珍123	420	V	只適用AT
☆童話仙境	珍125	300	EV	需配硬碟
☆幻想空間V	珍127	580	V	適用AT需硬碟

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
幻想空間I	貴21	150	HCE	
宇宙傳奇II(上下)	貴25	230	HC	
☆羅塞拉的冒險	珍3	460	HCE	
☆幻想空間II	珍4	340	HCE	
☆警察故事II	珍7	340	HCEV	
淘金熱	珍11	300	HCEV	
☆宇宙傳奇III	珍15	340	HCEV	
☆幻想空間III	珍30	420	HCEV	
☆英雄傳奇I	珍36	500	HCEV	
☆代碼:冰人	珍47	460	HCE	
☆亞瑟王傳奇	珍51	500	HCEV	
☆英雄傳奇II—烈火神兵	珍86	420	HCE	只適用AT

模擬(汽車)

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
名車大賽I	貴19	80	HC/E	另出EGA版
GP大賽車	貴85	80	HC/E	另出EGA版
名車大賽II	貴121	150	HCE	
名車大賽II資料片	貴121	150	HCE	配合名車II
城市大賽車	貴154	80	HC	
古董名車大賽	貴178	150	HC	
☆風馳電掣	貴188	150	HCEV	
特技飛車	貴195	80	HCEV	
☆名車大賽III資料片	貴259	80	EV	配合名車III
☆名車大賽III	珍70	230	EV	
☆挑戰極速	珍113	300	EV	只適用AT



產・品・目・錄

模　擬（機車）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
超級機車賽	貴20	80	HC	
機車越野賽	貴142	150	HCE	
☆方程式機車賽	貴168	150	HCE	

模　擬（坦克）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
重金屬坦克	貴126	80	HCEV	
火戰車	貴131	150	HCE	
裝甲[illegible]	珍38	290	HCEV	

模　擬（直升機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
無敵飛狼	貴1	150	HCE	
戰斧	貴32	80	HC	
☆百戰鐵鷹	珍52	180	HCEV	

模　擬（飛機）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
捍衛雄鷹	貴28	80	HCE	
空中英傑	貴38	80	HCE	
海獵實戰鬥機	貴51	150	HCE	
空衛轟炸機	貴92	80	HCE	
飛越北極	貴109	80	HC/E	另出EGA版
藍天使飛行特技小組	貴191	80	H/CE	另出CGA/EGA版
☆沙漠風暴	貴258	80	HCEV	配合F15 II使用
F-19隱形戰鬥機	珍5	260	HCEV	
☆F-15實式戰鬥機II	珍22	180	HCEV	
☆A-10坦克殺手	珍28	270	HCEV	
噴射戰鬥機	珍33	230	HCE	
戰鬥轟炸機	珍42	270	HCEV	
☆SU-25戰鬥機	珍73	230	HCEV	
☆藍十字勳章	珍79	300	HCEV	
☆紅爵士	珍89	300	V	只適用AT
☆A-6入侵者	珍95	300	HCEV	1部1.2M軟碟
☆F-29復仇者隱形戰鬥機	珍102	180	EV	
☆F14雄貓式戰鬥機	珍111	230	EV	適用1.2M軟碟
☆新A-10坦克殺手	珍119	300	HCEV	只適用AT

模　擬（潛艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
紅色十月號	貴39	80	HC	
☆688攻擊潛艇	珍16	180	HCEV	
☆紅色風暴	珍24	230	HCE	
☆[illegible]突出擊	珍54	180	HCEV	
☆死亡潛航II	珍65	270	HCEV	
☆U式[illegible]潛艇	珍83	230	HCEV	

模　擬（其他艦艇）

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
風雲戰艦	貴61	80	HCE	
火爆魚雷艇	貴103	80	HC	
☆砲艇	貴198	150	HCEV	

動作模擬

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
深太空	貴50	80	HCE	
火狐狸II	貴55	80	HC/E	另出EGA版
☆銀河飛將・祕密任務I	貴238	80	EV	配合珍71使用
☆銀河飛將・祕密任務II	貴248	150	EV	配合珍71使用
☆銀河飛將	珍71	340	EV	只適用AT
☆銀河飛將II	珍124	580	EV	須配AT

其　他

遊戲名稱	編號	售價	顯示模式	備註
核子防衛戰	貴13	80	HC	
飛狼突擊II	貴16	80	HC	
摩登時代	貴67	80	HCE	
☆水果盤	貴162	80	H	只適用單色
☆百戰百勝電玩篇	貴214	150	HCEV	
梅杜莎指環	貴221	150	HCE	
☆激戰M星雲	貴227	150	HCEV	
☆麻雀學園	貴236	150	HV	
飛狼突擊隊	貴260	150	HCE	
地心攔截	珍12	230	HCE	
摩登原始人趣味大競賽	珍19	270	HCE	
☆飛龍騎士	珍53	270	HCEV	
光速先鋒	珍90	230	HCEV	只適用AT
☆賭城大觀	珍99	300	HCEV	
☆快快樂樂學打字	珍107	230	HCEV	配合硬碟使用

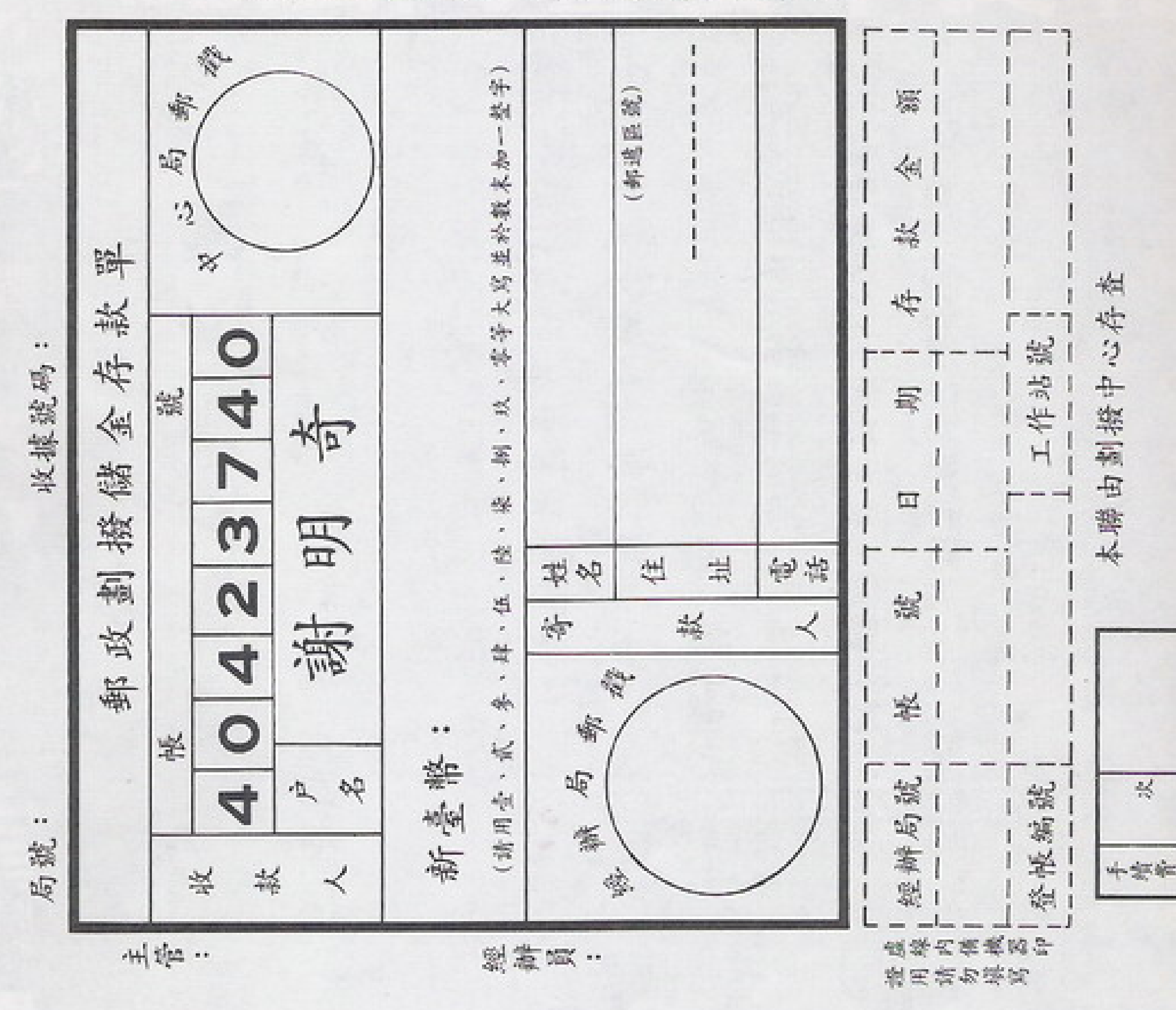
香港地區價目表

項目	售價
貴族版單片	HK$ 30
貴族版雙片	HK$ 50
珍藏版雙片	HK$ 65
珍藏版3片	HK$ 80
珍藏版4片	HK$ 95
珍藏版5片	HK$ 110
珍藏版6片	HK$ 120
珍藏版7片	HK$ 130
珍藏版8片	HK$ 140
珍藏版9片	HK$ 150
珍藏版10片	HK$ 160
三片大包裝	HK$ 110
軟體世界雜誌	HK$ 25
魔奇音效卡	HK$ 550



前期雜誌要目

第31期



郵政劃撥儲金存款單

收據號碼：　局號：　主管：　經辦員：

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0
	戶名	謝明奇

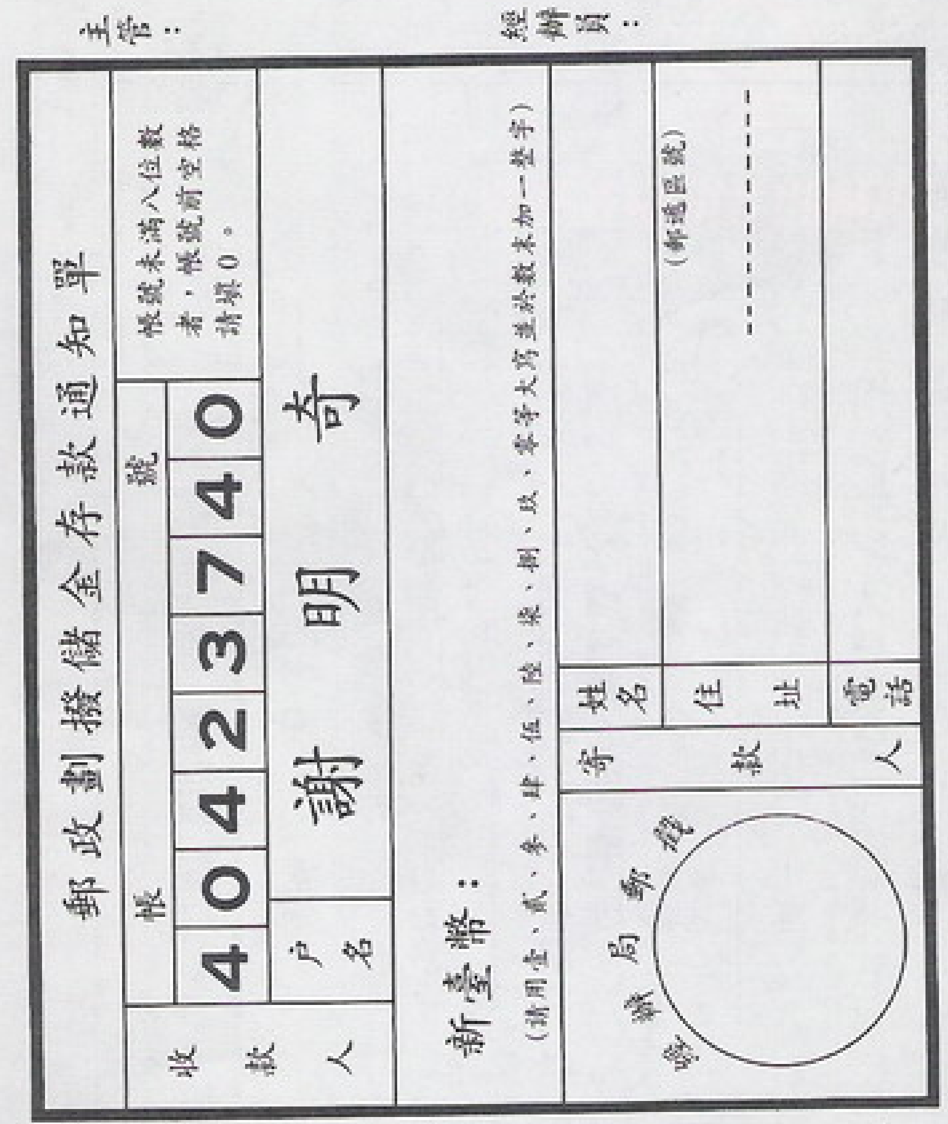
新臺幣：（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名　住址（郵遞區號）　電話

經辦局收款戳

經辦局號　帳號　日期　存款金額　登帳編號　工作站號

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0
	戶名	謝明奇

帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。

主管：　經辦員：

新臺幣：（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名　住址（郵遞區號）　電話

經辦局收款戳

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

⊙帳戶本人存款後由郵局掣給存款收據為憑，本單不作收據用。
⊙此聯不必填寫，但請勿撕開。

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有擅制或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐半年6期360元　☐一年12期720元

自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止

☐新訂戶　☐續訂戶(訂戶編號＿＿)

年齡＿＿　職業＿＿　電話＿＿

二、本人欲郵購下列產品

☐遊戲　☐魔奇音效卡　☐過期雜誌

產品名稱＿＿

數量＿＿　總金額＿＿

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量＿＿片

維修費＿＿＋郵資＿＿＝總金額＿＿

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項爲限。

否則應請換單另填。



第32期

魔法門Ⅲ要中文化?

別開玩笑了！那麼多的訊息，怎麼可能？

就因爲訊息超多，才顯得中文化値得啊！

那麼，螢幕上看到的都是中文了哦？

Of Course，不然還叫中文化！

嘿！這下眞的不用再辛苦地猛K字典了！

簡直帥呆了！





好GAME變中文

，不用多廣告，等你自己走一遭！



啓亨軟硬碟擴充卡
DATA COMPRESSION CARD

軟硬兼施・大小通吃

花費有限・空間無限

- 在絕不影響您資料存取，傳輸的前提下，可將您的硬碟和軟碟，RAM卡，可寫性光碟，BERNOULLI盒，的記憶容量擴充二倍到三倍之多。
- 完全適用於MS和PC DOS 3.X，4.X，更包含了COMPAQ DOS 3.31 以及最新的MS-DOS 5.0 版本。
- 在各種中文系統和MICROSOFT WINDOWS 3.0之中，能夠完全的匹配，更可發揮系統中最大的功能。
- 完全負責的售後維修服務，無須擔心您的卡成爲"孤兒"，詳細的中文安裝說明，配合原文安裝說明，讓您事半功倍，裝得安心，用得愉快。

TRIPLEX
DATA COMPRESSION CARD

全省統一售價 未含稅
NT3990元

啓亨股份有限公司　台北市羅斯福路二段35巷13號　啄木鳥服務專線：(02)321-2562